



PAL

VAGRANT STORY™

SQUARESOFT®

PlayStation®

Precautions

- This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®.
- Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

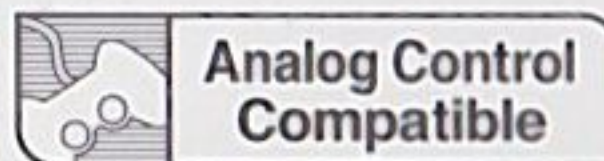
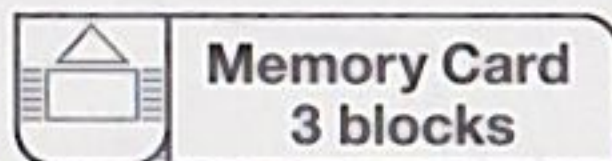
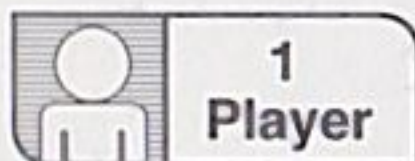
Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

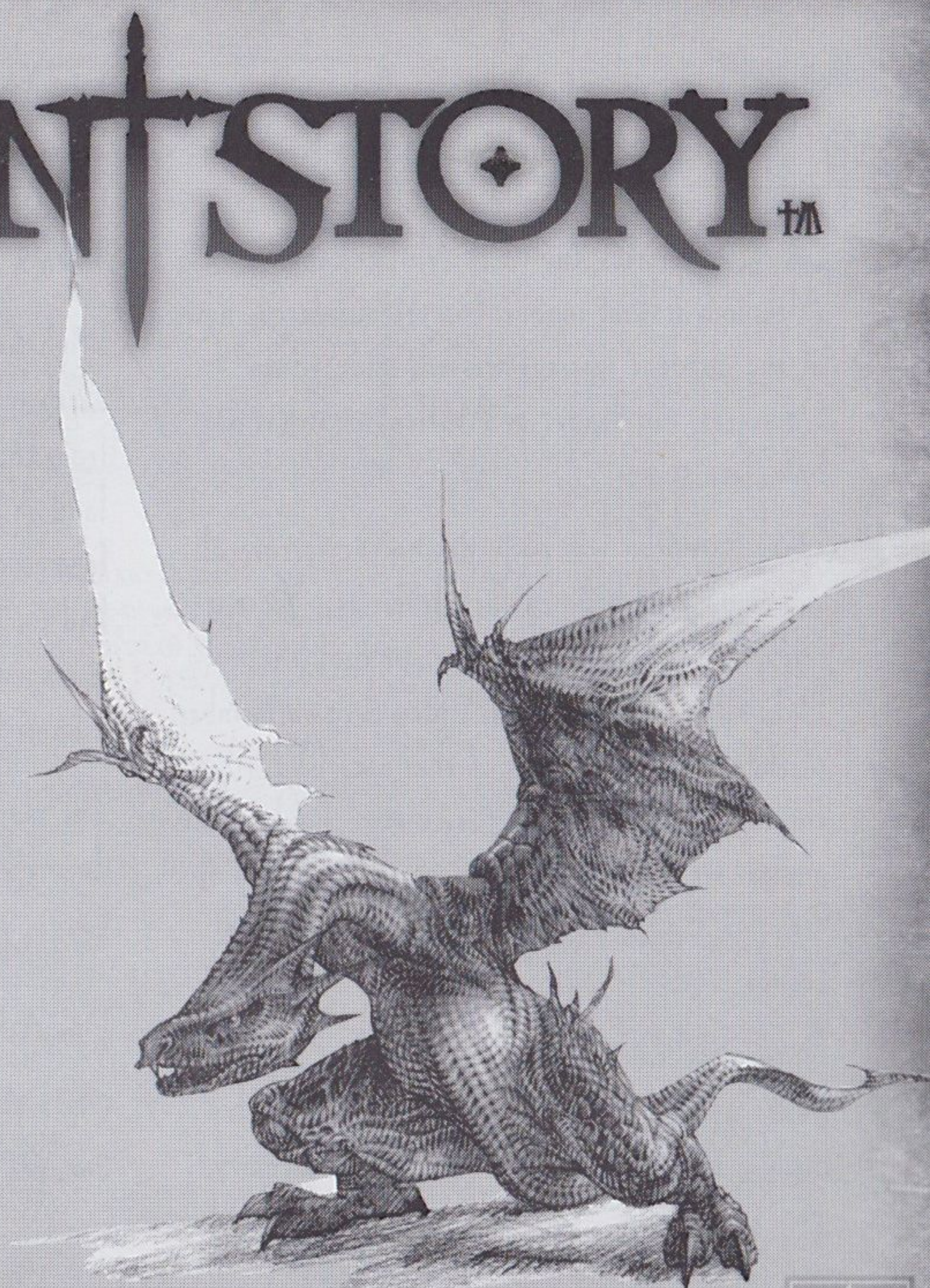


VAGRANT STORY™

Vagrant Story—the story of a hero who must lose all he cherishes to find the truth.

CONTENTS

Introduction	2
Getting Started	3
Basic Controls	4
Characters	6
Game Screen/Commands	8
Commands	9
Features of Leá Monde	13
Battle System	17
Items, Weapons, & Armour	20
Battle Abilities	22
Magic List	23
Credits	24



INTRODUCTION

In a most heinous crime, the manor of Duke Bardorba of Valendia Kingdom was seized by a cult of religious fanatics known as Müllenkamp.

Although several innocents were murdered, news of the incident was suppressed, and Sydney Losstarot, the leader of Müllenkamp, has not been seen since.

Duke Bardorba was away during the seizure of the manor and escaped the atrocities. Yet one week later, an unknown assailant took the Duke's life. Riskbreaker Ashley Riot, a member of the Valendia Knights of the Peace (VKP) entrusted with breaking the cultists' hold on the manor, was named as a suspect at a meeting of Parliament. He disappeared shortly after the accusation.

During the week between the incident and the duke's assassination, suspected assassin Ashley made a peculiar trip to a city lost to memory...

The deserted city of Leá Monde.

Leá Monde, now a shell of its former glory, housed more than 5,000 people during the Golden Age. Its prosperity ended 25 years ago when a powerful earthquake struck the city.

High tidal waters rushed in to fill the rift in the earth left by the earthquake, cutting the city off from the outside world. Above the waters, the land shifted and twisted, losing much of its former shape. Beneath the city, where monks had once worked the stone into chambers and passageways, the vast, labyrinthine tomb became a home for the souls of the dead.

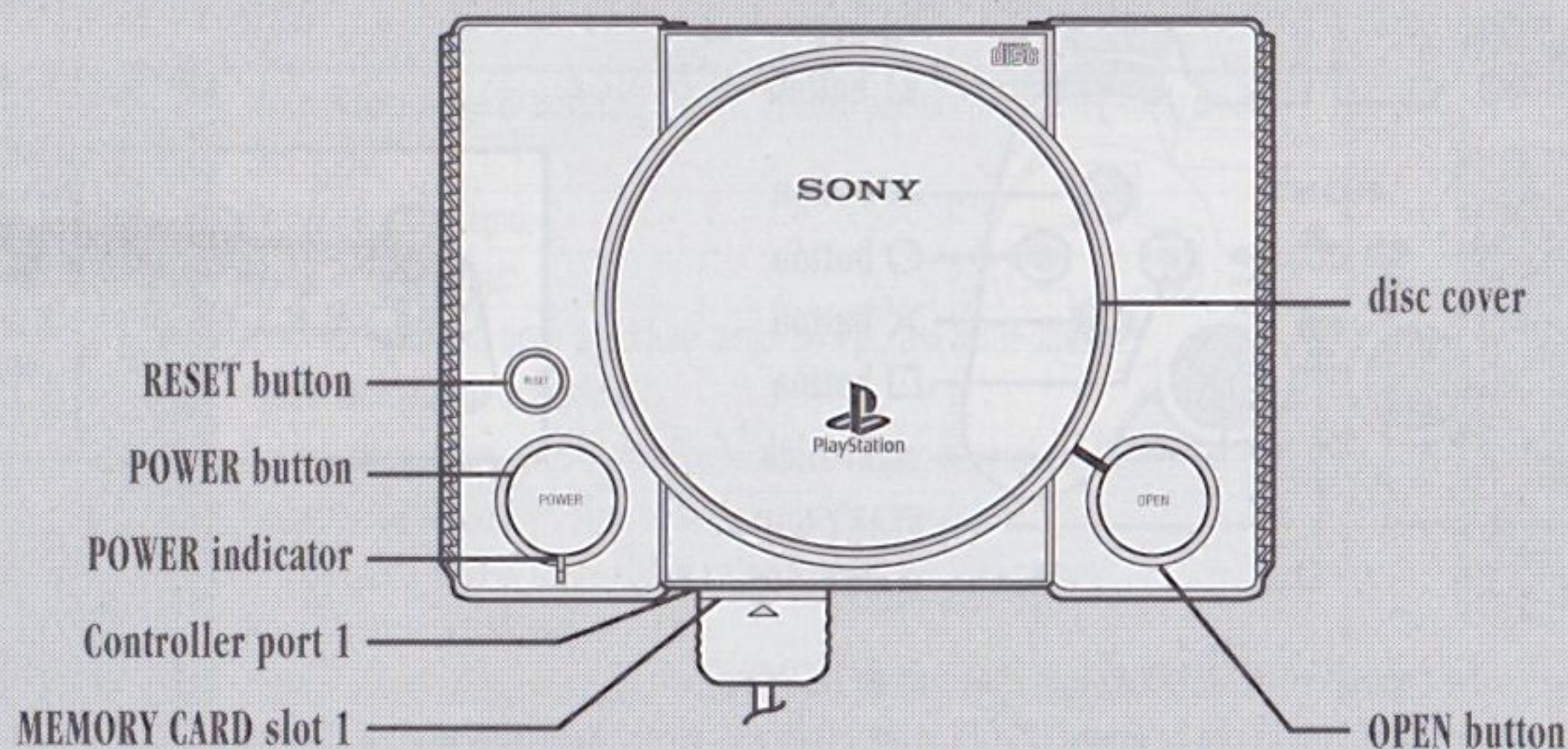
The player will experience the crucial week during Ashley's visit to Leá Monde.

What happened in the haunted city?

Did Ashley really assassinate the duke?

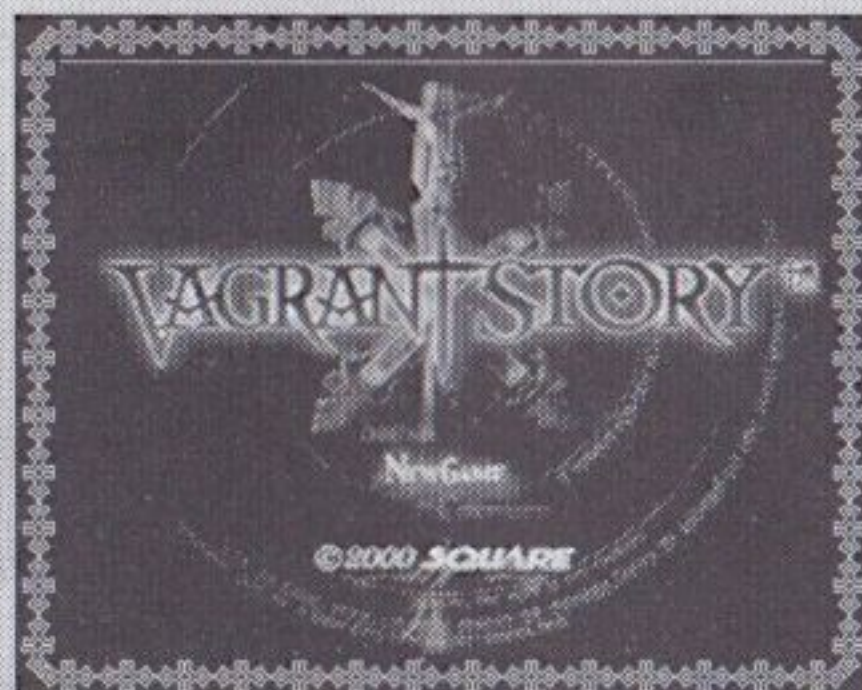
Only the player, as Ashley, will be able to uncover the truth.

GETTING STARTED



Warning: It is advised that you do not insert or remove peripherals or MEMORY CARDS once the power is turned on.

Set up the PlayStation® console according to the instructions in its manual. Make sure the power is off before inserting or removing a disc. Insert the **Vagrant Story™** disc and close the disc cover. When the power is turned on, the opening movie will begin. Press the  button or START button during the opening movie to advance to the Title Screen. Select one of the following commands and press the  button.



NEW GAME CONTINUE VIBRATION SOUND

Start the game from the beginning.

Continue the game from a previous save. For details, see "Loading the Game", listed below.

Turn ON/OFF the vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK™).

Set the sound output to STEREO/MONO.

SAVING THE GAME

Warning: Make sure there are enough free blocks on your MEMORY CARD before commencing play (save requires 3 blocks).

Save your game at Circles of Magic (Save Points) like the one shown on the right.

Save the game by selecting <Data> from the main menu, then selecting <Save> with the  button.

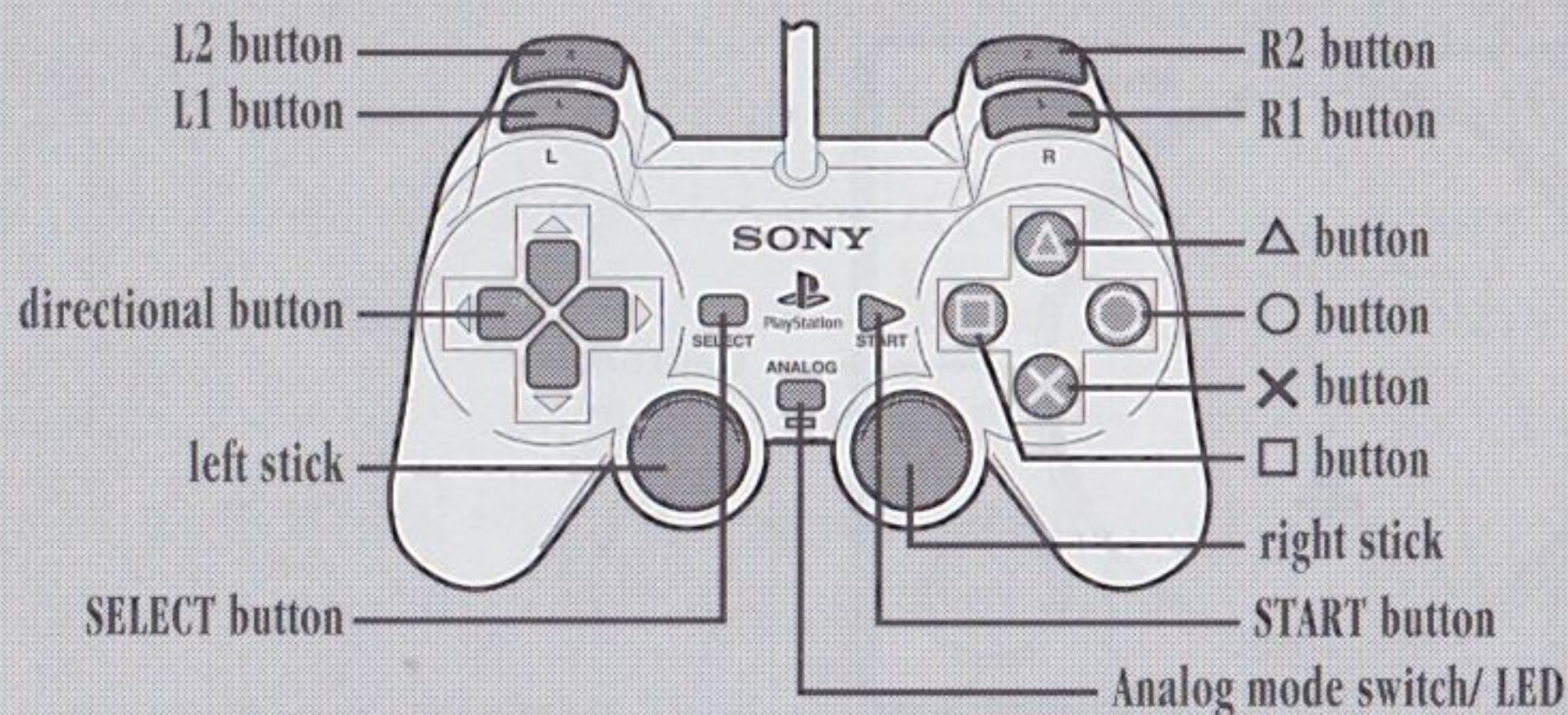
Next, select either MEMORY CARD slot 1 or MEMORY CARD slot 2 and press the  button. Select the file in which to save the game. If the file contains previously saved game data, the game will confirm whether to overwrite this file. Select <Yes> and press the  button to proceed.

LOADING THE GAME

Select the correct MEMORY CARD slot and press the  button. Next, press up/down on the directional button to select the file to load, and press the  button to load the file.



BASIC CONTROLS



NOTE:

You may have a controller that looks like this, if so please follow the digital instructions below.

- † The left stick can only be used when the Analog Controller (DUALSHOCK) is in Analog mode (LED:Red).
- † The vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK) can be turned ON/OFF in the <Options> menu. Switching between Analog and Digital mode will not disable the vibration function.
- † In Analog mode, the left stick can be used for the same functions as the directional button described throughout this manual.
- † To restart the game without turning off the power, press the L1, L2, R1, R2, SELECT and START buttons at the same time to execute the Soft Reset function.
- † Messages may be advanced with the ○, ×, △, □, L1, L2, R1 or R2 buttons.

Normal Mode (unarmed)



directional button or left stick	Move, grip, climb up (press in the direction in which to climb, and Ashley will grab a ledge and pull himself up to a new level), change perspective in Free-look mode.
right stick	Free-look.
START button	Free-look, skip demo.
SELECT button	Zoom in / Zoom out.
○ button	Execute command, draw weapon (to switch to Battle Mode).
× button	Cancel, open doors and treasure boxes, move cubes (push, carry, place etc.) end Free-look mode.
□ button	Jump.
△ button	Display menu screen.
L1 button	Rotate map anticlockwise.
L2 button	Display abbreviated commands.
R1 button	Rotate map clockwise.
R2 button	Walk, when used with directional button or left stick.

BASIC CONTROLS

Battle Mode (weapon drawn)

directional button or left stick	Move, select target in targeting sphere, change perspective in Free-look mode.
right stick	Free-look.
START button	Free-look, skip demo.
SELECT button	Zoom in / Zoom out.
○ button	Execute command, open and close target sphere, use battle ability (when attacking or defending).
⊗ button	Cancel, close target sphere, end Free-look, switch to Normal Mode.
◻ button	Jump, use battle ability (when attacking or defending).
△ button	Display menu screen, battle ability (when attacking or defending).
L1 button	Rotate map anticlockwise.
L2 button	Display abbreviated commands, switch targets during target selection.
R1 button	Rotate map clockwise.
R2 button	Walk, when used with directional button or left stick.



Menu Screen

directional button or left stick	Move cursor, switch menus while the <Items> window is open.
right stick	Not used.
START button	Not used.
SELECT button	Not used.
○ button	Execute command.
⊗ button	Cancel.
◻ button	Not used.
△ button	Close menu.
L1 button	Switch menus, switch between Ashley and opponents in the <Status> window.
L2 button	Not used.
R1 button	Switch menus, switch between Ashley and opponents in the <Status> window.
R2 button	Not used.



† When abbreviated commands are displayed, press the appropriate button to view the selected menu.

CHARACTERS

Name: Ashley Riot

Age: Late 20's

Height: 181 cm

Association: VKP (Valendia Knights of the Peace) Riskbreaker Militia

After graduating as valedictorian from the VKP Academy, Ashley worked as an elite soldier. Following the tragic death of his wife and child at the hands of a ruffian, he transferred to the Dangerous Criminal Task Force, a.k.a. "Riskbreaker", the most danger-ridden post in the VKP, where he remains today.

Riskbreakers conduct their investigations alone, infiltrating and investigating foreign crime syndicates over long periods of time, which always puts the individual at high risk. Many lose their lives during their assignments; the survival rate stands at less than 30 percent. Ashley, maintaining his calm in all situations, has succeeded in mission after mission.

When Müllenkamp cultists entered the Graylands and seized Bardorba's manor, a chain of events was set into motion, ending with the assassination of Duke Bardorba. Ashley's involvement in the intrigues at the manor makes him a prime suspect in the duke's assassination.

A Riskbreaker with a tragic past, Ashley must now face a future filled with uncertainty. Only his efforts can reveal the truth and clear his name.

CHARACTERS

Name: Romeo Guildenstern

Age: 34

Height: 179 cm

Association: Knights of the Cross

Leader of the "Crimson Blades" - Knights of the Cross, a military order under the direct control of the cardinal.

Although every bit a knight of elegance and breeding, Romeo can be utterly cold-blooded, never hesitating in the name of justice for the kingdom.

He led the Knights of the Cross during the incident at Duke Bardorba's manor and led the effort to suppress the riots that ensued. Why the cardinal's Knights of the Cross became involved, despite having received no orders to do so, remains a mystery.

Name: Sydney Losstarot
Age: Unknown (Late 20s?)

Height: 178 cm

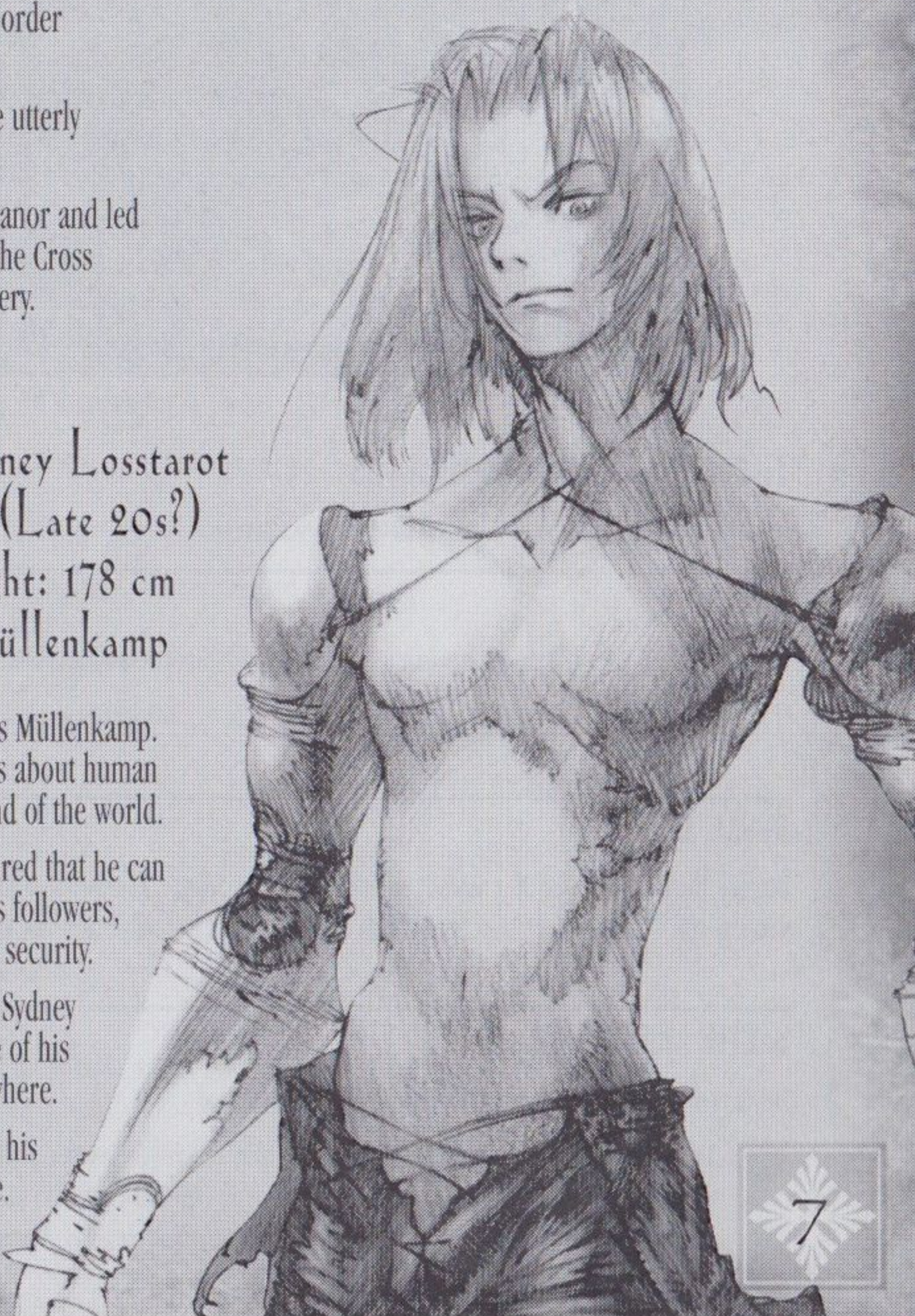
Association: Müllenkamp

Leader of a cult that worships the ancient priestess Müllenkamp. Sydney is a self-professed prophet who preaches to his followers about human weaknesses and the end of the world.

Sydney can precisely describe the past of those he meets, and it is rumoured that he can manipulate others at his will. His charisma has attracted many zealous followers, prompting Parliament to declare the Müllenkamp cult a threat to state security.

After masterminding the seizure of the Bardorba Manor in the Graylands, Sydney held the duke's family and servants hostage in exchange for the release of his followers, but it seems that his true intent lay elsewhere.

Riskbreaker Ashley Riot encounters Sydney seemingly by chance during his mission, but their meeting was ordained by fate.



GAME SCREEN/COMMANDS

Reading the game screens during Normal Mode (See page 17 for information on reading screens during Battle Mode).



- HP** Current Hit Points / Maximum Hit Points. HP slowly regenerate over time. When Ashley's HP reach 0, the game is over.
- MP** Current Magic Points / Maximum Magic Points. MP are used to cast magic spells. MP slowly regenerate over time.
- RISK** Increases as Ashley attacks enemies, and decreases over time. When RISK is high, Ashley's hit rate decreases, but his chance of landing a critical hit increases.
- Simple Map** A limited map of the player's current location. The red dot denotes point where Ashley entered the room, and the white dot shows the room's other exits.
- Limb Gauge** Displays the condition of Ashley's body parts using different colours. The meaning of each colour is explained on page 11.

THE MENU SCREEN COMMANDS

Press the button during gameplay to view the Menu Screen.

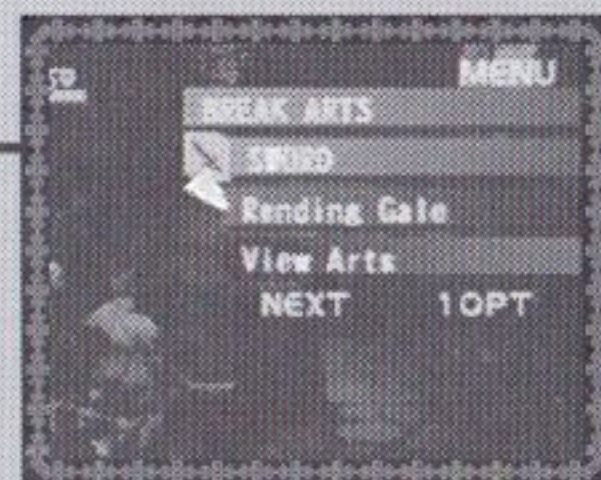
MAGIC

Displays a list of the spells Ashley has learned. This option will not be available until Ashley has learned at least one spell.



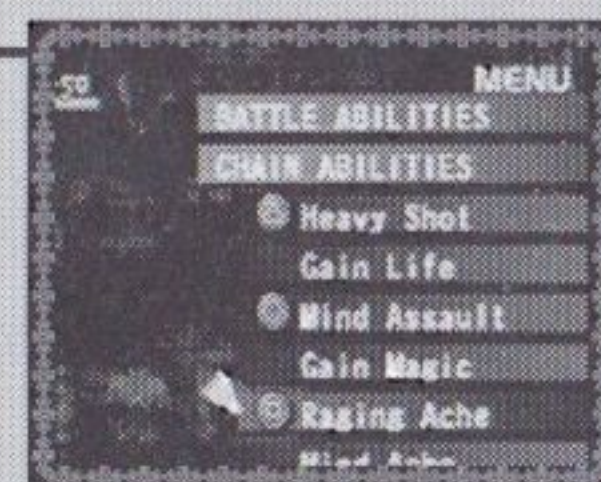
BREAK ARTS

Displays the Break Arts for the currently equipped weapon. Select <View Arts> to display which Break Arts have been learned for each weapon type. This option will not be available until Ashley has learned at least one Break Art.



BATTLE ABILITIES

Displays the Chain and Defence Abilities that Ashley has learned.



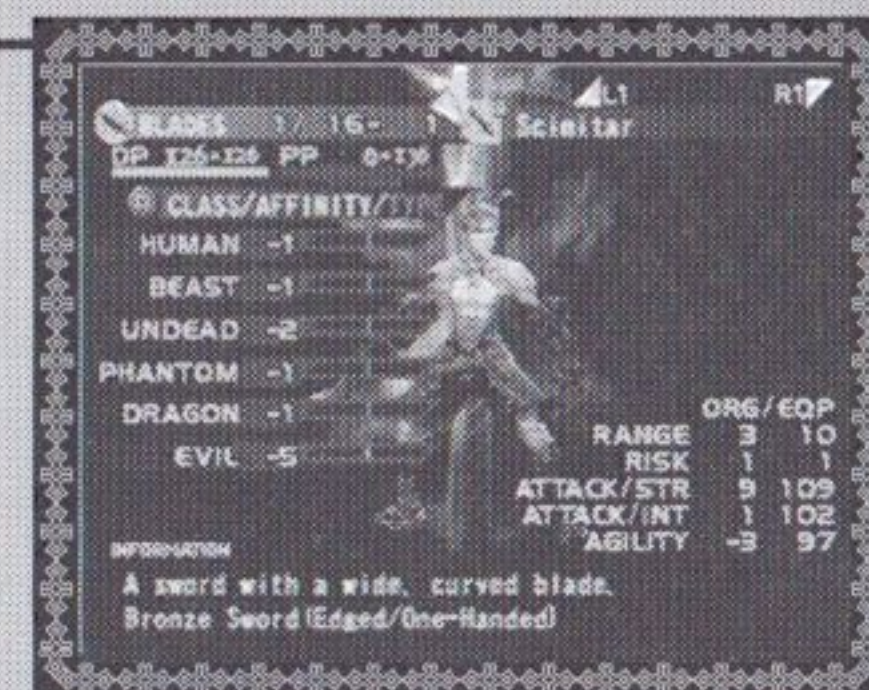
To assign abilities to the buttons, select either Chain Abilities or Defence Abilities from the menu. From the list of available battle techniques, choose three abilities and assign a button (, , or) to each. When a technique has been assigned to a button successfully, the icon for that button will appear next to the technique. Change button assignments at any time.

COMMANDS

ITEMS

- <Equip>** Displays currently equipped weapons and armour. Select a body part to view the list of weapons and armour that can be equipped to that body part. Select the weapon or armour to equip, then press the  button to equip the item.
- <Setup>** To customise weapons and armour options, select <Setup> and choose from the following options (See pages 20 & 21 for full description):

- **Assemble Weapons** The options to the left are only available within the workshops throughout Leá Monde
- **Repair** (See pages 20 & 21 for details).
- **Combine**
- **Attach Gems** Set gems in weapons and shields.
- **Disassemble** Disassemble weapons and shields into their individual components.
- **Rename** Change weapon names. Select the weapon name to change with the directional button. Enter a new name, then select <Ok> or press the START button to accept the name. Next, select <Yes> to complete registration.



-  **Weapons** View all weapons in inventory. A maximum of eight weapons can be stored in inventory.
-  **Blades** View all blades in inventory. Weapon blades are used in workshops as assembly materials. A maximum of sixteen blades can be stored in inventory.
-  **Grips** View all grips in inventory. Weapon grips are used in workshops as assembly materials. A maximum of sixteen grips can be stored in inventory.
-  **Shields** View all shields in inventory. A maximum of eight shields can be stored in inventory.
-  **Armour** View all types of armour in inventory. A maximum of sixteen armour can be stored in inventory.
-  **Gems** View all gems in inventory. Attach gems to weapons and shields. A maximum of 48 gems can be stored in inventory.
-  **Misc** View all miscellaneous items in inventory. Select an item to use from this list. Then select <Use> and choose a target for the item. Confirm the target to use the item. A maximum of 64 different items can be stored in inventory.

Search/Discard/Sort/Status

When selecting weapons, armour and parts, press the  button to search, discard and sort them.

- Search** Search for weapons and shields that use the selected part.
- Discard** Discard the selected weapon, armour or part from inventory. Equipped items can not be discarded. To discard the item, select <Yes>.
- Discard All** Only appears when <Misc> is selected. Discards all of the selected items. To discard the item, select <Yes>.
- Sort** Sort items by category.
- Status** View status for weapons, blades, grips, armour and gems by pressing the  button.

To check the status of a particular item, move the cursor to that item and press the  button. Use the L1/R1 buttons to view the status of other items of the same type.

COMMANDS

Reading Item Status

DP	Damage Points. When an item's DP reach 0, that item's efficiency is drastically reduced.
PP	Phantom Points. Increase as weapons and shields are used. The greater the value, the higher the attack power (for weapons) or the defence power (for shields). Phantom Points gradually decrease while the weapon and shield remain drawn.
ORG	The initial stats for that item.
EQP	The final, combined value for all stats (a combination of Ashley's stats and the weapon, armour and accessory's stats).
RANGE	Weapons with a high range have a larger targeting sphere (attack range).
RISK	RISK points added at the time of attack.
ATTACK/STR	Higher strength increases attack power and endurance level.
ATTACK/INT	Higher intelligence increases effectiveness of and resistance to magic.
AGILITY	Higher agility increases chance to hit or evade.

For Class, Type and Affinity, the greater the value, the greater the effect. Don't expect great results if the value is negative.

CLASS

HUMAN	Attack/Defence value against human and demihuman enemies.
BEAST	Attack/Defence value against beasts.
UNDEAD	Attack/Defence value against undead enemies.
PHANTOM	Attack/Defence value against phantoms.
DRAGON	Attack/Defence value against dragons.
EVIL	Attack/Defence value against evil enemies.

TYPE

BLUNT	Attack/Defence value with/against blunt weapons.
EDGED	Attack/Defence value with/against edged weapons.
PIERCING	Attack/Defence value with/against piercing weapons.

AFFINITY

PHYSICAL	Attack/Defence value for physical properties.
AIR	Attack/Defence value for air properties.
FIRE	Attack/Defence value for fire properties.
EARTH	Attack/Defence value for earth properties.
WATER	Attack/Defence value for water properties.
LIGHT	Attack/Defence value for light properties.
DARK	Attack/Defence value for dark properties.

ASHLEY		SANDER	
CLASS/AFFINITY/TYPE			
HUMAN	1	DEFENCE/STR	1 101
BEAST	0	DEFENCE/INT	12 114
UNDEAD	0	AGILITY	0 100
PHANTOM	0		
DRAGON	0		
EVIL	0		
Equipment			
Class: Armour			
Leather: Glove			



COMMANDS

STATUS

As Ashley progresses through Leá Monde, each of his various stats will increase, including hit points and magic points. The status of each limb is displayed here. Press the  button to view detailed properties.

Check the status of any enemy on the map by pressing the L1/R1 buttons. To view the enemy's parameters, the spell "Analysis" must be in effect.

Reading Character Status

ORG	The initial value of each stat.
EQP	The final, combined value for all stats (a combination of Ashley's stats and the weapon, armour and accessory's stats).
STRENGTH	The greater the value, the higher the attack power and endurance level.
INTELLIGENCE	The greater the value, the greater the magic effects and resistance power.
AGILITY	The greater the value, the better chance to hit or evade attacks.
R. ARM	Right arm.
L. ARM	Left arm.
HEAD	Head.
BODY	Body.
LEGS	Legs.

† Some monsters have other hit locations not shown here.

When a body part is "dying", the following penalties apply:

Right Arm	"Attack 50%" (Normal attack and Break Art damage is halved)
Left Arm	"Parry 50%" (Chance to parry is halved)
Head	"Silence" (Can not use magic)
Body	"RISK 200%" (RISK increases gradually when the target sphere is opened)
Legs	"Move 50%" (Movement speed is halved)



LEGS EXCELLENT

Limb Colour Status

Limb status changes as follows:

Excellent	(Blue)	The best status. Perfectly healthy.
Good	(Green)	Good status. Use caution.
Average	(Yellow)	Normal status. Not dangerous, but avoid battle.
Bad	(Orange)	Bad status. Seriously wounded.
Dying	(Red)	The worst status.

† Each state is indicated by a different colour.

MAP

Displays the map.

directional button

 button

L2 button + directional button

L1/R1 buttons

R2 button + directional button/R2 button + left stick

Scroll screen

List all available maps

Rotate map

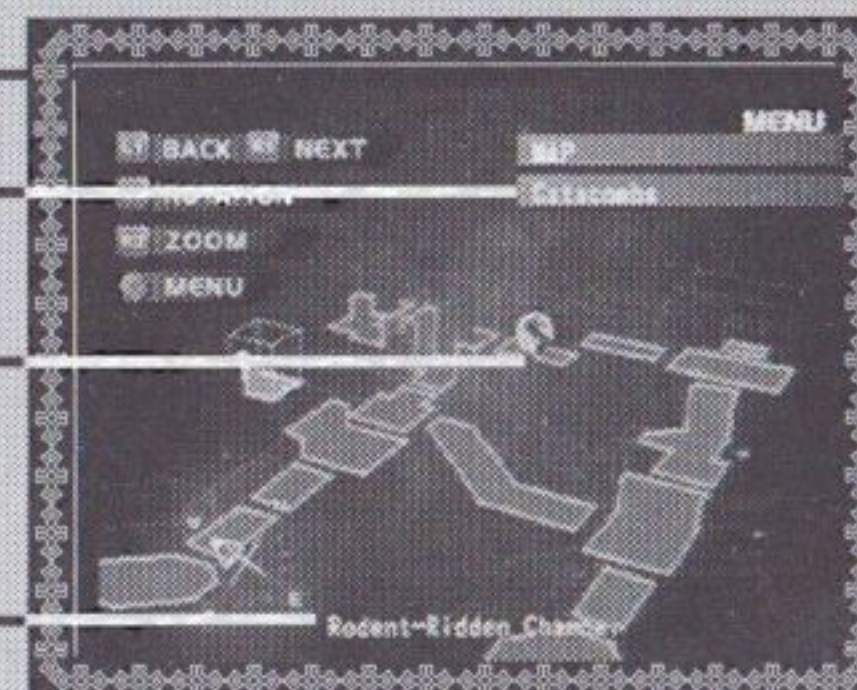
Cycles through rooms in current map

Zoom in / Zoom out

Area name

Current location

Name of room



COMMANDS

DATA

<Save> or <Load> game data. See page 3 for details.

OPTIONS

Modify game settings:

Simple Map	Change the display method for the simple map.
Timing	Turn the Battle Ability timing display ON/OFF. (The "!" that appears above Ashley's head denotes Battle Ability input timing).
Weapon Status	Display any weapon status changes when Ashley attacks. (Blue is positive, and red is negative).
Armour Status	Display any armour status changes when Ashley is attacked. (Blue is positive, and red is negative).
Cursor Memory	Store the cursor's last menu position. The cursor will return to its previous position when the menu is reopened.
Information	Toggle the information display on the bottom of the screen ON/OFF.
Puzzle Mode	Set puzzle (Evolve or Die) mode ON/OFF.
Sound	Set the sound output to STEREO/MONO.
Vibration	Turn ON/OFF the vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK).



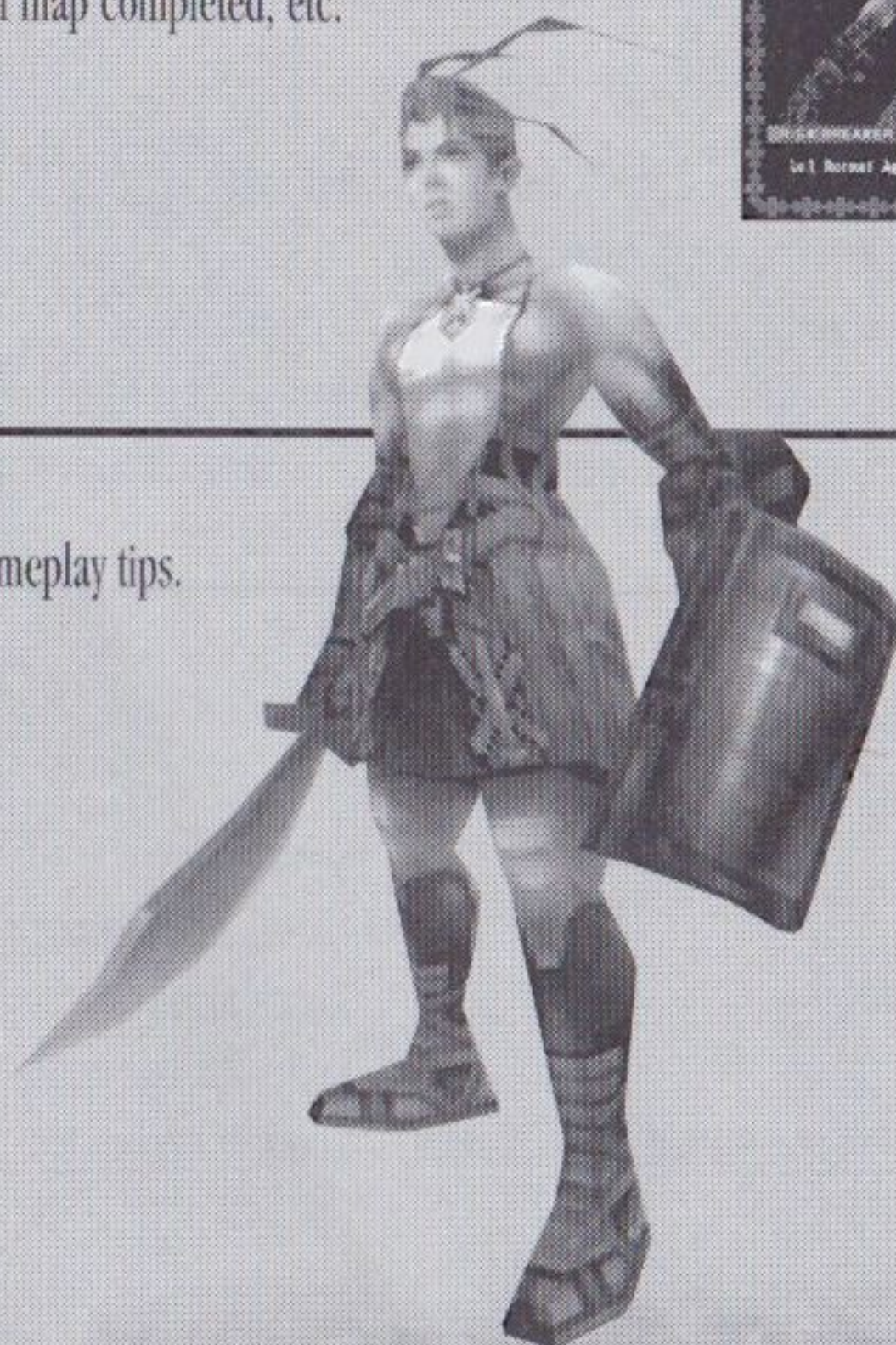
SCORE

Display various scores and gameplay information, such as titles received, enemies defeated, percentage of map completed, etc.



QUICK MANUAL

Use the Quick Manual to access information on controls, combat, magic and screen layout, or to view gameplay tips.



FEATURES OF LEÁ MONDE

DOORS

Many different types of doors connect Leá Monde's rooms to one another. Some can be opened easily, while others must be unlocked before they can be opened. To unlock doors, search for keys or switches. Sometimes, certain monsters must be defeated before a door will unlock.



TREASURE CHESTS

To open a treasure chest, press the **X** button while standing directly in front of it. The lid will open, and a list of the items contained within will be displayed. Move the cursor over the item you wish to take, and press the **Y** button; the item will move to your inventory. Press the **Y** button to take all the items from the treasure chest. Press the **X** button at any time to close the treasure chest. Any remaining items will be discarded and lost forever. If Ashley can not carry any more of a particular item, press the **Y** button while the item list is displayed to view Ashley's inventory. Select any unwanted items from this list and either discard or disassemble them. This way, Ashley may be able to make room for new items.



Some treasure chests may be locked. To unlock these chests, either find a key to open them or use the Unlock spell.



CONTAINERS

Containers are chests used to store items from Ashley's inventory. Items placed into a container can be accessed from any container in the game.

Since Ashley can only carry a limited number of items, it is wise to store extra items in containers. Press the **X** button while standing in front of a container to take out and store items.

Remove and Store

Select <Remove> to bring up the <Items> menu. Press the directional button left/right or the L1/R1 buttons to view items that can be removed from the container. Select the item to remove from the container and press the **Y** button. Use the same steps to store items. While the item is highlighted, you can manually swap its position with another item in the list. Select another item to complete the swap. Press the **Y** button while an item is highlighted to bring up the following options:

Remove/Store

Remove items or store them in a container. To view the items being removed or stored, select "!" from the <Items> menu.

Discard

Discard a specified number of the selected item.

Discard All

Discard all of the specified item.

Sort

Rearrange items by item type or amount.

After deciding which items to remove or discard, press the **Y** button and select <Yes> to finish.

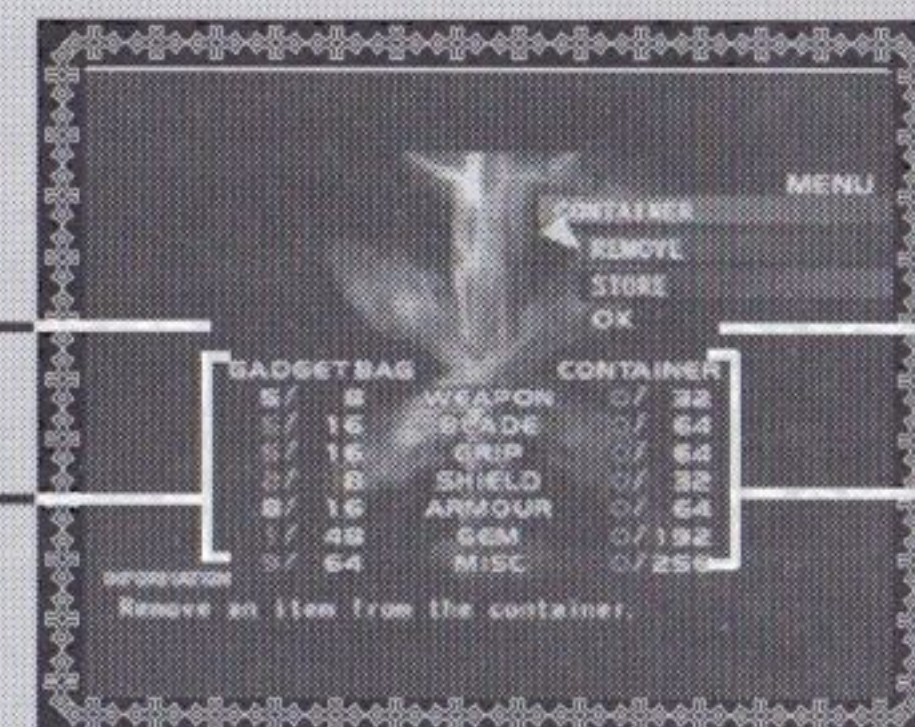
NOTE: If the current game data does not match the data on the MEMORY CARD, or the MEMORY CARD containing saved data is not inserted into a MEMORY CARD slot, you will not be able to access items stored in containers.

GADGET BAG

Items in inventory

Number of items

currently held/
maximum capacity



CONTAINER

Container contents

Number of items
currently stored/
maximum capacity



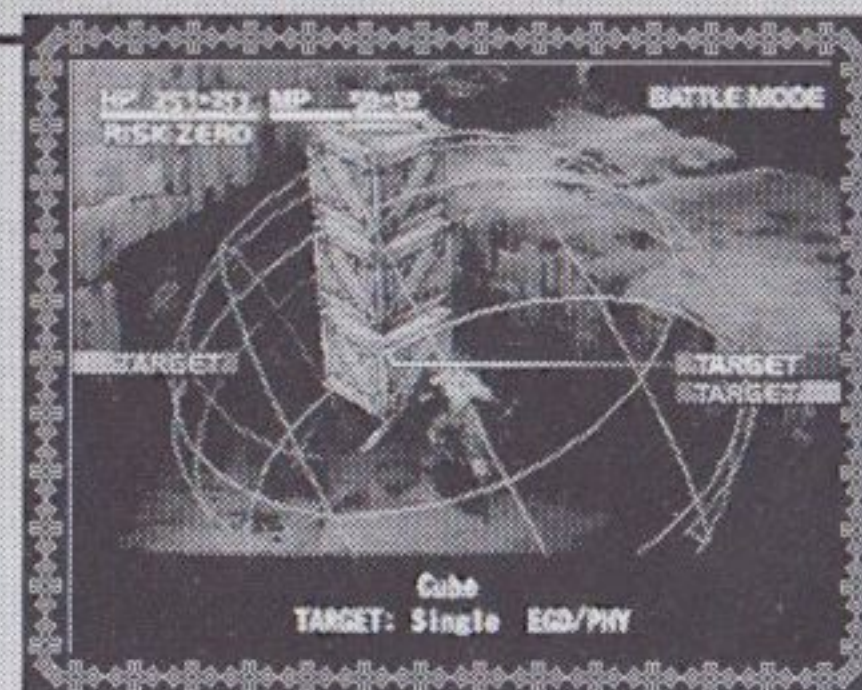
FEATURES OF LEÁ MONDE

CUBES

Various cubes throughout the dungeon can be stacked or pushed to create footing for Ashley. Some cubes can be destroyed with weapons. All cubes will reset once Ashley leaves the room.

Types of Cubes:

- Rolling cube: Roll these cubes one tile (an area of 1 cube) in any unblocked direction.
- Counter cube: Identical to Rolling cubes, but with each move, the counter decreases by one. When the counter reaches 0, the cube disappears.
- Push cube: Slide these cubes one tile in any unblocked direction. These cubes can be destroyed.
- Sliding cube: Slide these cubes in any direction, and they will continue until colliding with an obstacle or falling.
- Lifting cube: Lift and carry these cubes to another location. Can be destroyed.
- Magnet cube: Lift and carry these cubes to another location. There are red and blue magnet cubes. When cubes of the same colour are stacked on top of one another, the cube on top floats one cube-space above the bottom cube. When red and blue are stacked, the cubes will join and stay locked in their current position. These cubes can not be detached once they are connected. The magnetic force only affects cubes stacked vertically.



Advice from the VKP #1 - When climbing cliffs, use cubes or jump.

Height of 2 cubes: Move towards the wall to grip and climb up.

Height of 3 cubes: Jump to grip, or move cubes to create a higher platform.

Height of 4 cubes: Can not climb without help. If there is only one cube, grip by jumping from the top of that cube. Grip without jumping by stacking 2 cubes.

Advice from the VKP #2 - Leá Monde is a place of mystery.

All cubes will return to their original position once Ashley leaves the room. Use this feature to undo mistakes.



FEATURES OF LEÁ MONDE

TRAPS

There are many traps within Leá Monde. Step on them at your own risk!

Marking Traps

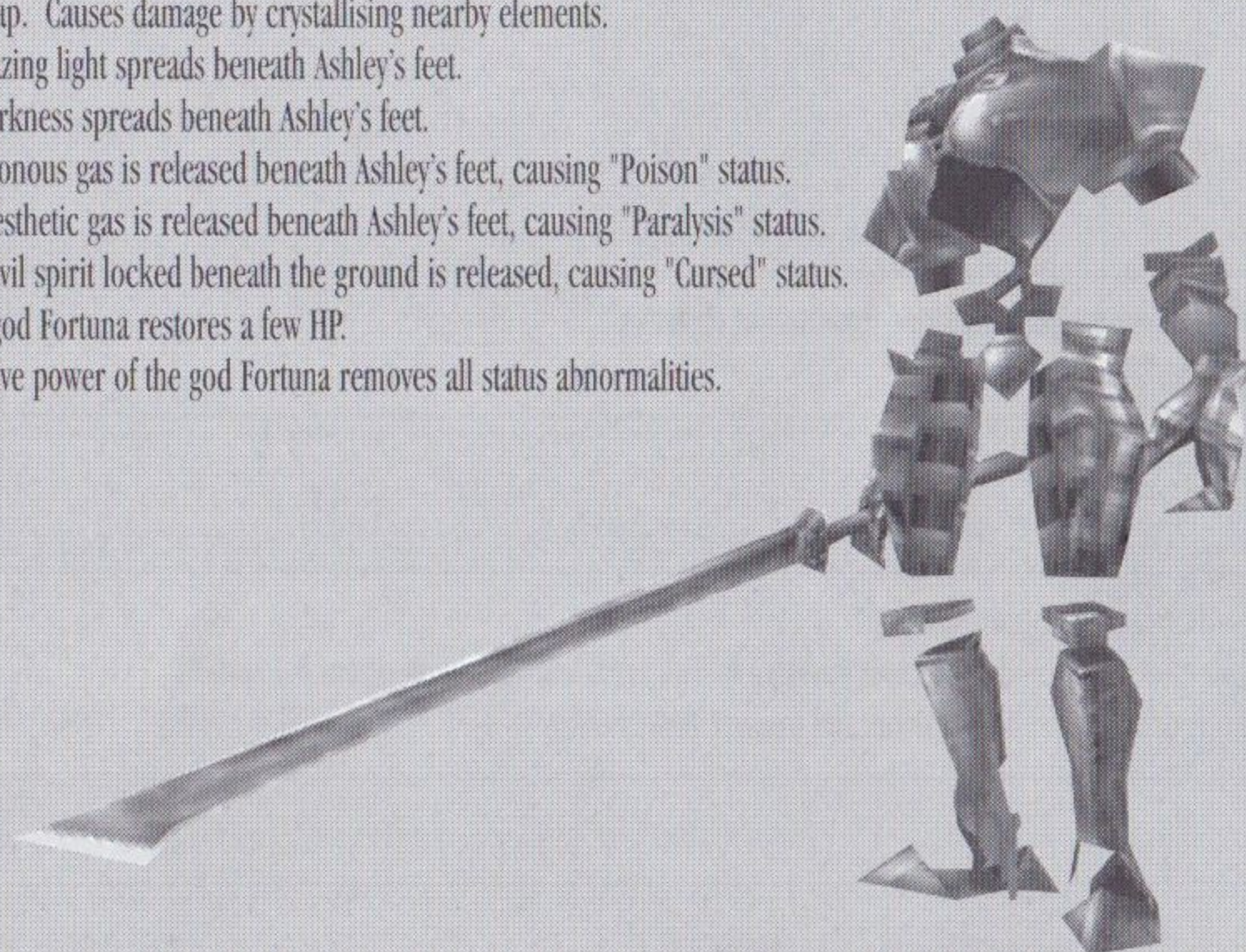
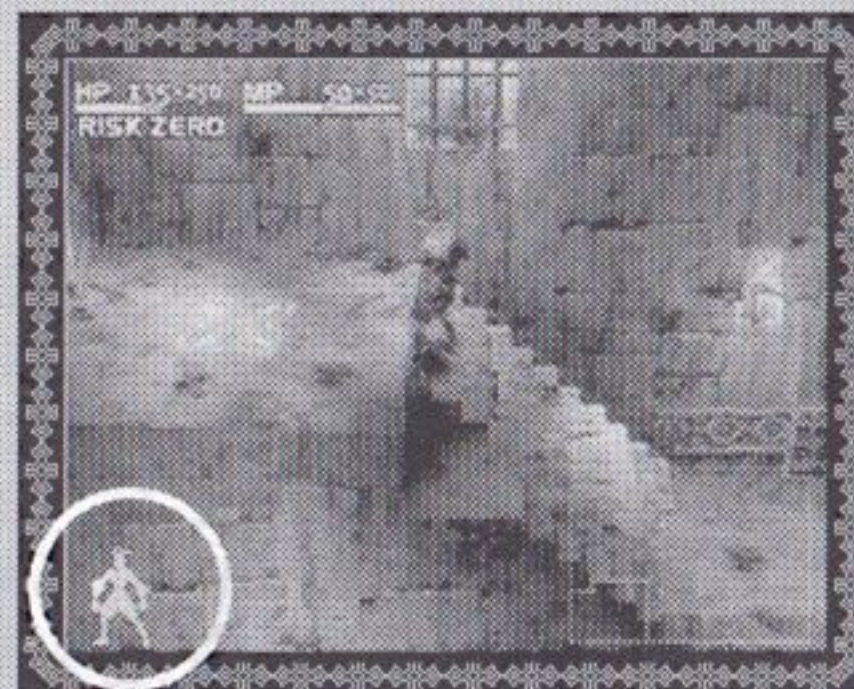
Discover traps by using markings. Marking methods are listed below.

Using items	Use "Eye of Argon".
Using magic	Use "Eureka" magic.
Triggering traps	Once a trap is triggered, it will remain visible.

† Markings are valid until Ashley exits the room.

Types of Trap

Death Vapor	Physical direct damage trap. Acidic vapor is released beneath Ashley's feet.
Eruption	Fire-based direct damage trap. Flames rise beneath Ashley's feet.
Freeze	Water-based direct damage trap. Freezing vapor is released beneath Ashley's feet.
Gust	Air-based direct damage trap. Sudden razor-sharp bursts of wind are released beneath Ashley's feet.
Terra Thrust	Earth-based direct damage trap. Causes damage by crystallising nearby elements.
Holy Light	Light direct damage trap. Blazing light spreads beneath Ashley's feet.
Diablos	Dark direct damage trap. Darkness spreads beneath Ashley's feet.
Poison Panel	Status abnormality trap. Poisonous gas is released beneath Ashley's feet, causing "Poison" status.
Paralysis Panel	Status abnormality trap. Anaesthetic gas is released beneath Ashley's feet, causing "Paralysis" status.
Curse Panel	Status abnormality trap. An evil spirit locked beneath the ground is released, causing "Cursed" status.
Heal Panel	Recovery. The power of the god Fortuna restores a few HP.
Cure Panel	Recovery. The divine protective power of the god Fortuna removes all status abnormalities.

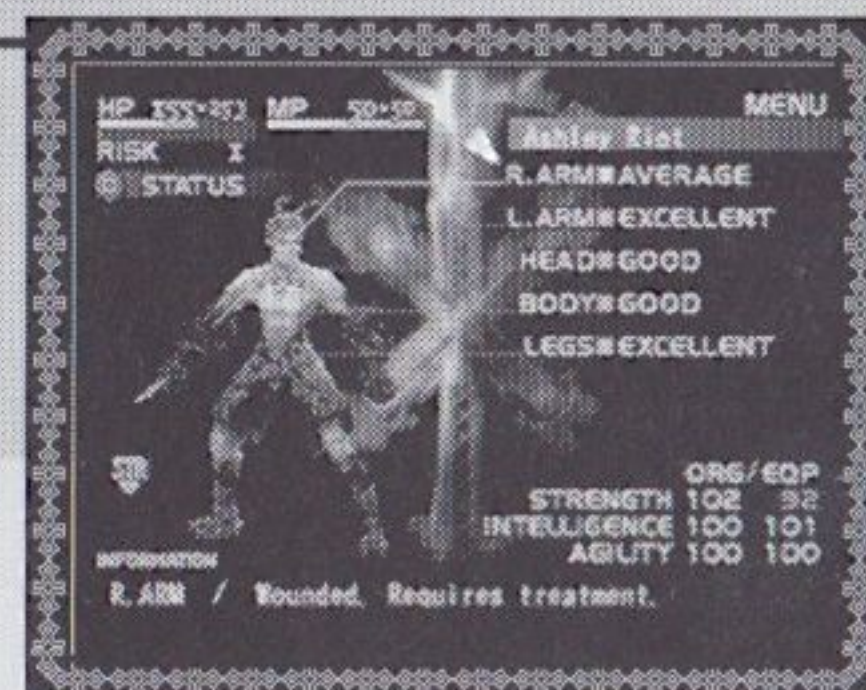


FEATURES OF LEA MONDE

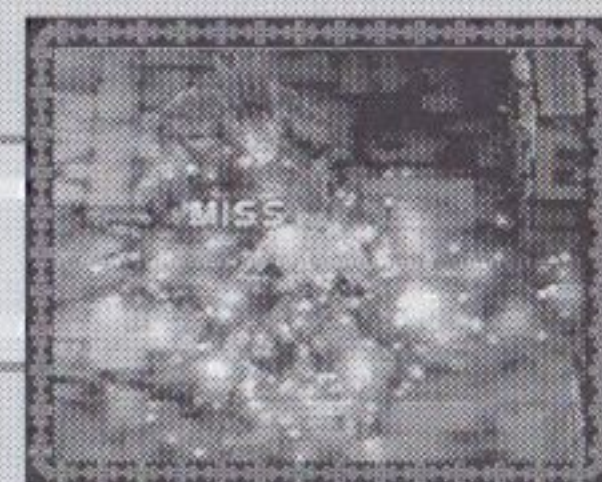
STATUS ABNORMALITIES

Some attacks and traps cause status abnormalities. Some status abnormalities will recover with time, while others can only be removed with the aid of items and magic.

STR-down	STRENGTH decreases.	Magic Ward	Cancels the next spell cast on Ashley.
STR-up	STRENGTH increases.	Item Ability Decrease	Weapon and armour abilities decrease; can not change equipment.
INT-down	INTELLIGENCE decreases.	Item Ability Increase	Weapon and armour abilities increase.
INT-up	INTELLIGENCE increases.	Attach Air	Weapon's Air property increases. Earth property decreases.
AGL-down	AGILITY decreases.	Attach Fire	Weapon's Fire property increases. Water property decreases.
AGL-up	AGILITY increases.	Attach Earth	Weapon's Earth property increases. Air property decreases.
Quicken	Movement speed increases.	Attach Water	Weapon's Water property increases. Fire property decreases.
Silent	Magic can not be used.	Resist Air	Armour's Air property increases. Earth property decreases.
Paralysis	Weapons, bare-handed attacks and Break Arts can not be used.	Resist Fire	Armour's Fire property increases. Water property decreases.
Poison	HP decrease over time.	Resist Earth	Armour's Earth property increases. Air property decreases.
Numbness	Movement speed decreases, Battle Abilities are disabled, and small convulsions wrack Ashley's body.	Resist Water	Armour's Water property increases. Fire property decreases.
Curse	STR, INT and AGL all decrease.		
Regeneration	HP recovery speed increases.		



Advice from the VKP #3 – Be careful when attacking from behind obstacles. Obstacles may hinder attacks, so beware!



Advice from the VKP #4 – Change perspectives. Change to first-person perspective (Free-look) to discover passages in high areas and observe situations below cliffs. Free-look in first-person perspective to find hidden doors and treasure boxes, too.

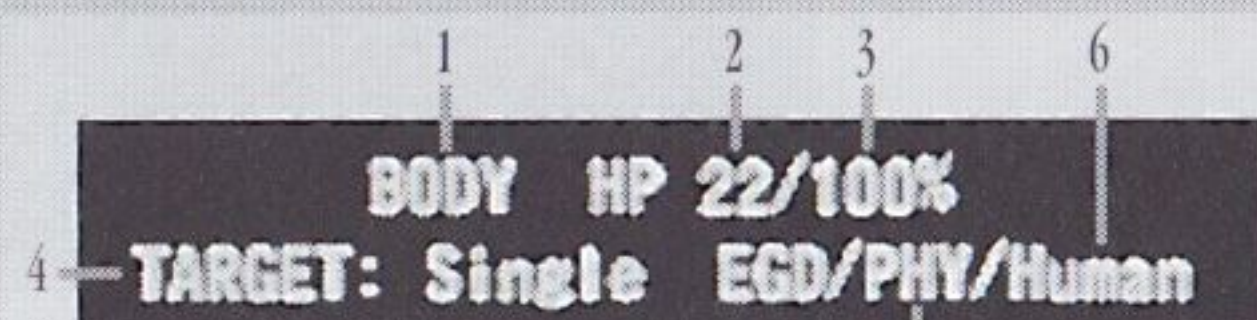


BATTLE SYSTEM

BATTLE MODE

Press the **○** button to make Ashley draw his weapon and enter Battle Mode. During Battle Mode, cubes can not be lifted and carried, and walls can not be climbed.

READING THE SCREEN



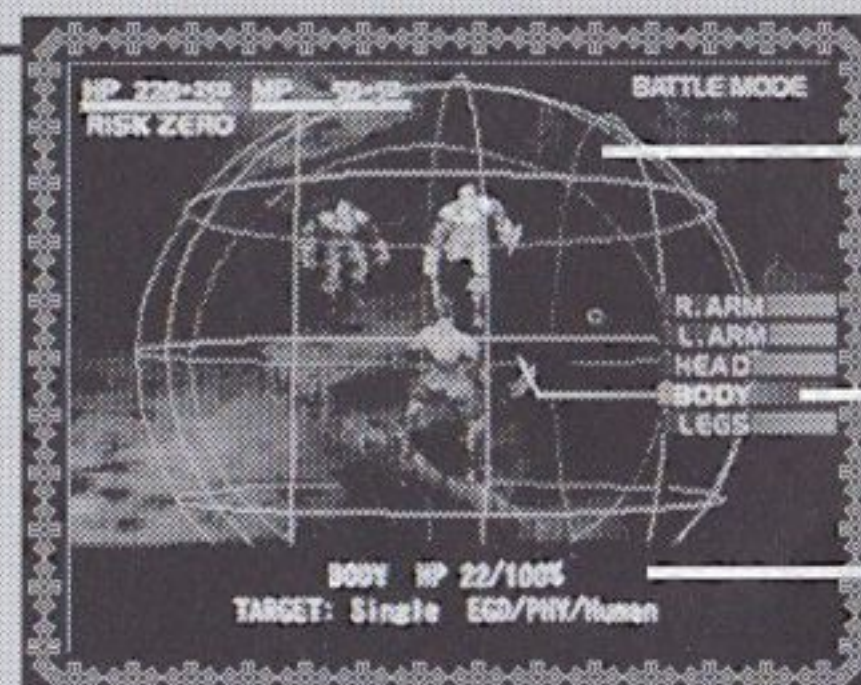
Target Information

1. Target enemy name or limb (target area).
2. Estimated damage the attack will cause enemy or the targeted limb. When status abnormalities occur, the name of the status abnormality will be displayed as well.
3. Percentage chance of hitting targeted enemy or limb. When the attack has added effects, such as status abnormalities, these are also displayed.
4. Target type (limb, section, cube, monster).
5. Attack type and affinity.
6. Class of enemy.

Attack Method

An enemy must be at least partially within the range outlined by the targeting sphere. Check this by pressing the **○** button to bring up the targeting sphere.

After selecting an area to attack, press the **○** button to start the attack. If there are several enemies within the targeting sphere, decide which enemy to attack and confirm with the **○** button.



TARGETING SPHERE

Displays attack range. The size and shape of the targeting sphere differ according to the type of attack.

Enemy Limbs (target areas)

TARGET INFORMATION

Enemy limbs (target areas) currently selected for attack. See details on the left.



When an enemy begins an attack, it will emit an "attack signal" and turn red, providing an early warning.

BATTLE ABILITY

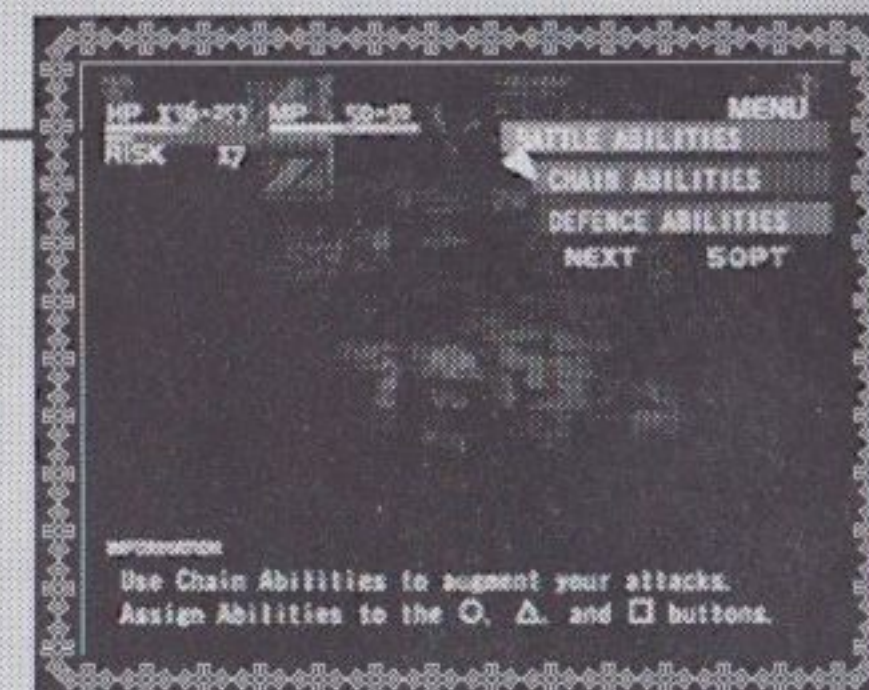
Shortly after entering Leá Monde, Ashley begins to acquire Battle Abilities. There are two types of Battle Abilities: Chain Abilities and Defence Abilities.

Using Battle Abilities

By assigning Battle Abilities to the **○**, **△**, and **□** buttons, you can use these special techniques during battle.

Acquiring Battle Abilities

If Chain or Defence Abilities are used successfully, Ashley will gain experience points for acquiring new Battle Abilities. After acquiring enough experience points, Ashley can learn a new Battle Ability. To acquire a new Battle Ability, select either Chain Ability or Defence Ability. A list of abilities Ashley has not yet learned will be displayed. Select the ability that best suits your combat style.



BATTLE SYSTEM

Chain Ability (Attack Type)

Use Chain Abilities by pressing a button (that you have already assigned to a Chain Ability) at the exact moment Ashley's weapon hits the enemy. If you are successful, your attack will have an added effect. You can link multiple Chain Abilities together if you continue pressing other Chain Abilities with perfect timing. (With the correct timing, you can perform multiple consecutive attacks).

Defence Ability (Defence Type)

Defence Abilities can guard against both physical and magical attacks. At the exact moment an enemy attack hits Ashley, press one of the Defence Ability buttons to obtain added effects. Unlike Chain Abilities, Defence Abilities can not be triggered consecutively.

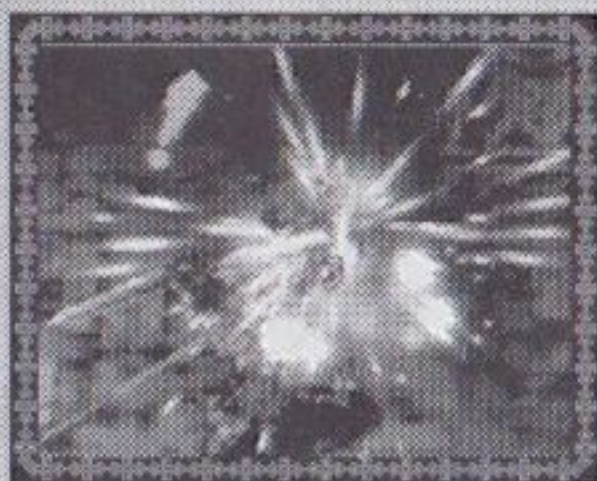
Timing Feedback

A message will display how accurately the Battle Ability button was pressed:

TOO FAST!	Too early
FAST!	Fast
COOL!	Perfect timing
SLOW!	Slow
TOO SLOW!	Too slow



† In addition to the above, the words GOOD!, EXCELLENT!, RIGHT ON!, PERFECT!, WELL TIMED!, NICE! and GREAT! may appear, but they all have the same meaning as COOL! Watch the comment signals to discover the correct timing for your attacks.



Timing Display

When the option <Timing Display> is turned on, an exclamation point (!) will appear to help indicate the point at which the Battle Ability button should be pressed. Press a Battle Ability button at the moment the exclamation point is displayed and your success rate will rise.

Advice from the VKP #5—Use the <Map> command.

If a key or sigil is found, it may open a previously encountered locked door or chest. Select <Map> from the Menu Screen and look for rooms where locked doors are located.

BATTLE SYSTEM

BREAK ARTS

Special techniques that can be learned for each type of weapon.

Using Break Arts

Open the Menu Screen and select <Break Arts> to view the Break Arts available to the currently equipped weapon. Select a Break Art, then target an enemy to begin the attack.

Select <View Arts> to display a list of all weapons. Weapons for which Ashley has learned Break Arts will be displayed in a white font. Press the  button while a weapon is highlighted to check all available Break Arts for that particular weapon type.

Using Break Arts consumes HP. Relying too heavily on Break Arts can cause more harm than good.

Acquiring Break Arts

To learn new Break Arts, Ashley must acquire experience with his weapons. Gain experience by using weapons to defeat enemies.

Different weapon types have different Break Arts; the experience points gained for each weapon are specifically used to acquire Break Arts for that type of weapon.

MAGIC

In order to use magic, first find the "Grimoires" scattered throughout Leá Monde. Use the Grimoire to learn the magic written on its pages.

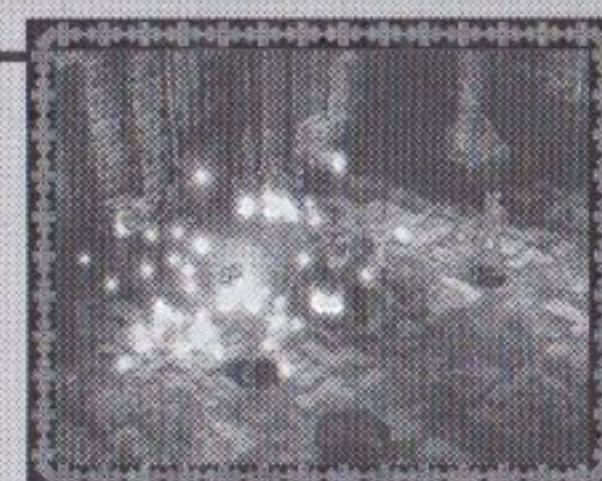
Each magic spell uses a certain amount of MP. As long as he has enough MP, Ashley can cast any magic spells he has learned. If Ashley does not have the necessary amount of MP to cast a spell, he can not cast that spell. See page 23 for a list of some of the magic which can be used.

Using Grimoires

Select the Grimoire to use from the <Misc> category within the <Items> menu. Select the target for the Grimoire's spell and press the  button. The spell consumes the necessary MP as the magic written in the Grimoire is cast.

Using Magic

Ashley learns any magic spell cast using a Grimoire. Select <Magic> to view each type of magic. Select the type of magic to use to see a list of the spells Ashley has learned. Select a spell to use from the list to open the targeting sphere; press the  button to cast the spell. If Ashley does not have enough MP, the spell can not be used. Some magic spells have an area of effect. The spell will affect all targets within range (including Ashley). Change the height of the sphere by pressing up/down on the directional button during range selection.



ITEMS, WEAPONS, & ARMOUR

ACQUIRING ITEMS

After some battles, Ashley may find items.

If a defeated enemy has an item, an item list will be displayed. Select an item to take and press the **○** button. To acquire all items in the list, press the **□** button. Ashley's inventory can only hold a limited number of items. If Ashley can hold no more items, press the **○** button a second time to bring up the inventory screen for the same item type as was selected in the item list. Select any unneeded items and discard them (in the case of weapons, you can also disassemble them to their component parts) to make room for the new items.

Press the **✕** button to close this screen; any items remaining will be discarded.

Some items which can be found in Leá Monde:

Name	Effect
Cure Root	Restores about 50 HP.
Cure Bulb	Restores about 100 HP.
Mana Root	Restores about 25 MP.
Mana Bulb	Restores about 50 MP.
Acolyte's Nostrum	Restores about 100 HP and MP.
Alchemist's Reagent	Restores about 25 HP and RISK points.
Yggdrasil's Tears	Removes Paralysis.
Faerie Chortle	Removes Poison.
Spirit Orison	Removes Numbness.
Angelic Paeon	Removes Curse.
Panacea	Removes Paralysis, Poison and Numbness.
Eye of Argon	Makes all traps in the current location temporarily visible.



Advice from the VKP #6—Items of unknown use.

If you acquire an item whose use is unknown, check the <Misc> category from the <Items> menu. The names of keys, sigils and items are displayed here. Although descriptions will be provided for even the strangest-looking items, it's up to you to discover their uses.

WEAPON AND ARMOUR IMPROVEMENT

Weapons and armour adapt to the way they are used and the frequency of usage. For example, if a particular weapon is only used to attack Dragon-class monsters, this weapon will adapt to deal tremendous damage to that type of monster. Create weapons specially designed to fight each class of monster by using a different weapon against each monster type. Similarly, armour can become stronger against certain monster types and attack properties. When an item's Damage Points (DP) reach 0, that item will become significantly weaker.



To check the progress of weapons and armour, select the weapon or armour in the <Items> menu and press the **□** button to bring up the status display. If the <Weapon Status> and <Armour Status> are turned on, the development of weapons and armour will appear on the screen during battles.

ITEMS, WEAPONS, & ARMOUR

Disassembling Weapons and Shields

To disassemble weapons and shields into their component parts, select <Setup> from the <Items> menu, then select <Disassemble>. Create new weapons and shields by combining the disassembled parts or attaching them to other parts. Weapons and shields can only be assembled in workshops.

First, select a weapon or shield to disassemble. The name and composition of each part will be displayed; press the  button to continue.

When the confirmation message appears, select <Yes> to complete disassembly.

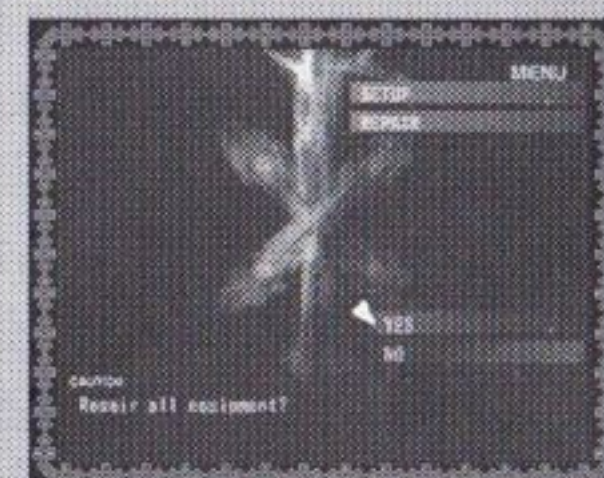


WORKSHOPS

Small factories called workshops are scattered throughout Leá Monde. Within these workshops, Ashley can repair and assemble weapons. Different workshops restrict the materials that can be used, so beware. Open the <Items> menu and select <Setup> to view the workshop options.

Repair

Select <Repair> to restore the DP of weapons, shields and armour to their maximum values. However, repairs only affect items made of materials supported by that workshop.



Select <Repair> from the <Setup> menu and select <Yes> to restore the DP of all applicable weapons and armour at once.

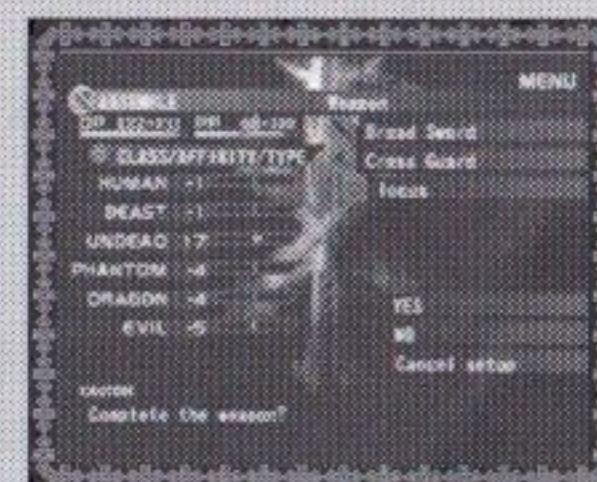
Assemble Weapons

Select <Assemble Weapon> from the <Setup> menu. Next, select either blade or grip to view a list of all blades or grips in inventory.

If a gem can be attached to the item, a gem slot will appear. After assembly, press the  button to finalise the process, or press the  button to cancel the process. The process is complete when the weapon is assembled and a name for the weapon has been entered.



1. Select a blade and grip.



2. Once a blade and grip have been selected, decide whether to attach a gem, and complete assembly.

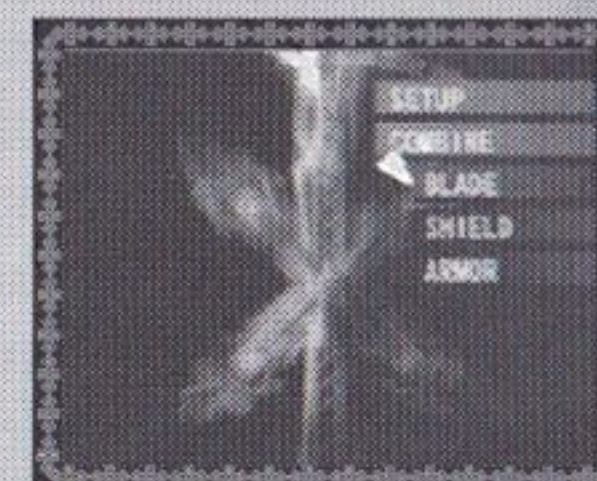


3. Enter a name for the assembled weapon to complete the process.

Combine

Blades, shields and armour can be combined to create new items.

Select <Combine> from the <Setup> menu to view each category, then select the category from which to combine items. Next, select two materials to combine, and the result of that combination will be displayed. Select <Yes> to finalise the combination of these items. To redo the combination, select <No>, and to discontinue combination, select <Cancel Combine>.



Armour for different body parts can be combined, but the resulting armour may be for a different body part. Assembled weapon parts and armour that are currently equipped can be combined, but they will be disassembled or unequipped if you do so.

BATTLE ABILITIES

BREAK ARTS

Type	Name	Effect
Dagger	Whistle Sting	Focuses power at the tip of the blade, dealing massive damage upon striking the enemy.
Sword	Rending Gale	Launches a sonic wave to shred the enemy to pieces.
Great Sword	Sunder	A surge of energy cleaves the life from the enemy's body.
Axe & Mace	Mistral Edge	A horizontal blade of light slashes into the enemy.
Great Axe	Bear Claw	A blazing light emanates from the falling blade of the axe.
Staff	Sirocco	Sends up a rising sheet of flame on impact.
Heavy Mace	Bonecrusher	Releases intense shockwaves to crush bones.
Polearm	Ruination	Focuses pure fighting spirit into the spearhead, dealing damage with pinpoint accuracy.
Crossbow	Brimstone Hail	Quarrels filled with hellfire pierce the enemy.
Bare Hands	Lotus Palm	Fighting spirit surrounds the fist, pummeling the enemy.

CHAIN ABILITIES

Name	Effect
Heavy Shot	Adds extra damage to your attack.
Gain Life	Increases your HP by a percentage of the damage dealt.
Mind Assault	Reduces enemy's MP by a percentage of the damage dealt.
Gain Magic	Increases your MP by a percentage of the damage dealt.
Temper	Increases your weapon's DP by a percentage of the damage dealt.
Paralyse Pulse	Adds Paralysis to attack.
Numbing Claw	Adds Numbness to attack.
Dulling Impact	Adds Slow to attack.
Snake Venom	Adds Poison to attack.



DEFENCE ABILITIES

Name	Effect
Ward	Counters Paralysis.
Siphon Soul	Percentage of the MP used by enemies during attacks is added to your own MP. Effective against magical attacks.
Reflect Magic	Reflects a percentage of damage back at the enemy. Does not reduce the damage you receive. Effective against magical attacks.
Reflect Damage	Reflects a percentage of damage back at the enemy. Does not reduce the damage you receive. Effective against non-magical attacks.
Impact Guard	Reduces a percentage of the damage received from physical attacks.
Windbreak	Reduces a percentage of the damage received from air attacks.
Fireproof	Reduces a percentage of the damage received from fire attacks.
Terra Ward	Reduces a percentage of the damage received from earth attacks.
Aqua Ward	Reduces a percentage of the damage received from water attacks.
Shadow Guard	Reduces a percentage of the damage received from light attacks.
Demonscale	Reduces a percentage of the damage received from dark attacks.

MAGIC LIST

Type	Name	Effect
Warlock (Attack)	Solid Shock	Physical attack spell. Intense shockwaves pound opponents.
	Lightning Bolt	Air-based attack spell. Lightning arrows give enemies a nasty shock.
	Fireball	Fire-based attack spell. Searing balls of flame assault the target.
	Vulcan Lance	Earth-based attack spell. Razor-sharp volcanic debris rains down upon the target.
	Aqua Blast	Water-based attack spell. Intense cold assaults enemies at supersonic speed.
	Spirit Surge	Light attack spell. Spirits of light attack enemies.
	Dark Chant	Dark attack spell. Torments enemies with a burst of pain.
Shaman (Recovery)	Heal	Restores HP to the target. Has a damaging effect on the undead.
	Restoration	Removes Paralysis from the target, thanks to the protection of the war god, Verme.
	Antidote	Removes Poison from the target, thanks to the protection of the sea god, Ominus.
	Blessing	Removes Curse from the target, thanks to the protection of the love goddess, Amor.
Sorcerer (Aid)	Herakles	Temporarily increases target's STR.
	Enlighten	Temporarily increases target's INT.
	Invigorate	Temporarily increases target's AGL.
	Prostasia	Temporarily increases the effectiveness of the target's weapons and armour. The increase is proportional to the target's skill level.
	Silence	Temporarily disables target's ability to use magic.
	Fixate	Temporarily freezes all cloudstones in their current location.
	Unlock	Unlocks chests and doors. This spell is ineffective against locks sealed by puzzles or barriers.
	Eureka	Reveals traps, making them visible for a limited time. This spell only affects the local area.
	Analysis	Analyses target's various stats, such as HP and MP. Enemies with low HP are easier to analyse.
Enchanter (Affinity)	Luft Fusion	Temporarily raises weapon's air affinity.
	Spark Fusion	Temporarily raises weapon's fire affinity.
	Soil Fusion	Temporarily raises weapon's earth affinity.
	Frost Fusion	Temporarily raises weapon's water affinity.
Special	Teleport	Move instantaneously between Circles of Magic (Save Points). Displays a list of Circles that allow teleportation. Select a destination and Ashley will instantly be transported there.



CREDITS

SQUARE CO., LTD.

Executive Producers

Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi,
Hisashi Suzuki

Produced & Directed by
Art Direction

Yasumi Matsuno

& Character Model Supervisor

Hiroshi Minagawa

Character Design

& Background Supervisor

Akihiko Yoshida

Background Supervisor

Akiyoshi Masuda

Background Creators

Yukiko Inoue, Yoshinari Hirata, Akiko Honne,
Takafumi Hori, Tsutomu Mouri, Hiroyuki Sano,
Rena Sasaki, Takahiro Yamashita

Visual Effects Supervisor

Jiro Mifune

Visual Effects Creator

Noriko Ikeda

Character Model Creators

Tomomi Fujino, Eiichiro Nakatsu, Tsuyoshi Namiki

Character Motion Creators

Yasuhide Hino, Tadashi Soeda, Kazuhiko Takahashi,
Tsunataro Yoshida

Main Programmer

Taku Murata

Programmers

Yoshiki Kashitani, Satoshi Ogata, Yoshinori Tsuchida,
Tadashi Tsushima, Kunio Yamaguchi,
Mitsuo Yoshioka

Planners

Jun Akiyama, Kazutoyo Maehiro, Takayuki Suguro,
Hidehito Tanba, Tai Yasue

Sound Creation

SQUARE SOUNDS CO., LTD.

Music & Original Score by

Hitoshi Sakimoto

Sound Programmer

Minoru Akao

Sound Editor & Engineer

Tomohiro Yajima

Assistant Sound Editor

Jun Nakamura

Localisation Department

General Manager

Koji Yamashita

Deputy General Manager

Akira Kashiwagi

Director

Aiko Ito

Assistant

Yoshiki Yamamoto

Translators (English):

Alexander O. Smith, Amanda Jun Katsurada

Translator (French):

Jacques Martine

Translator (German):

Marcus Wehner

CG Movie

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.

Quality Assurance

SQUARTZ CO., LTD.

SQUARESOFT INC.

Localisation Staff

Editors

Richard Amtower, Brian Bell

Associate Producer

Aki Koza

Localisation Manager

Yutaka Sano

Quality Assurance Staff

QA Manager

Jonathan Williams

Lead Analyst

Matthew B. Rhoades

SQUARE EUROPE LTD.

Managing Director

Yuji Shibata

Chief of Product Management

Ed Valiente

Assistant Manager Marketing / PR

Stephanie Journau

Production Coordinator

Lara Sweeney

QA Supervisor

Marc Smikle

Localisation Coordinator

Alison Lau

Technical Support

Alex Moresby

French Manual

Katrin Darolle, Jean-Sebastien Ferey

Spanish Manual

Monica Costoya, Jan Marc Rameken

Italian Manual

Achilles Hilmi, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo

German Manual

Thorsten Schaefer, Claire Thill

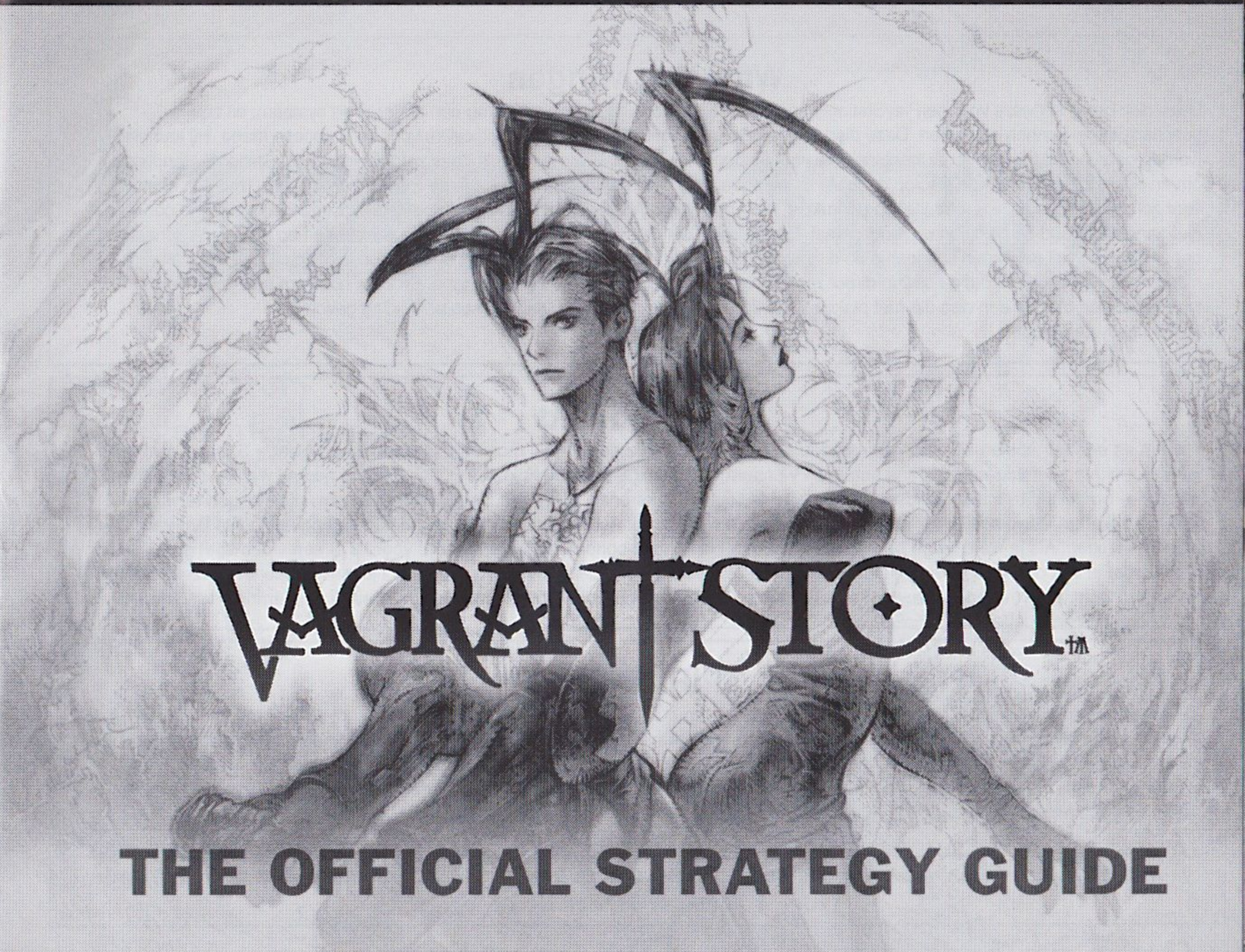
Dutch Manual

ACB Vertaalbureau

QA Team

Luis López, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb,
Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni,
Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus,
Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe,
Gianfranco Marino, Marco Franceschini, Sharon Hassan,
Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin,
Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Bertheleme,
Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen,
Geneviève Marier, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance,
Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez,
Maria Rodriguez

Special Thanks to: Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau



VAGRANT STORY™

THE OFFICIAL STRATEGY GUIDE

REVEALED

WALKTHROUGH | BATTLE SYSTEM | ITEMS
CHARACTERS | MONSTERS | SECRETS...

SQUARESOFT



piggyback

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te gebruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

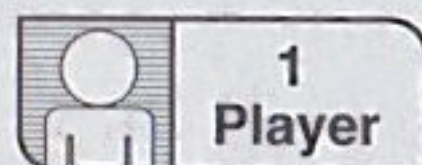
• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

PIRATERIJ

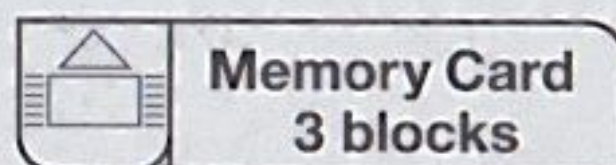
Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgevers en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

**Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service
(Customer Service No.)**

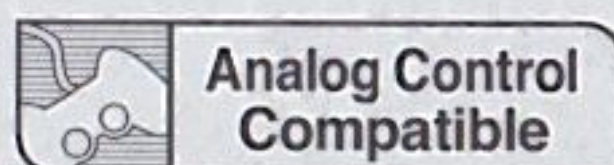
© 2000 Square Co., Ltd. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door Square Europe Ltd. Ontwikkeld door Square Co., Ltd.



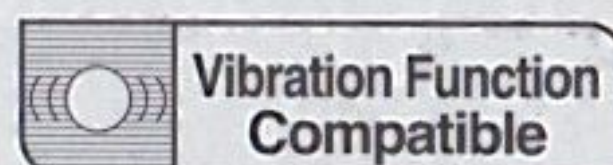
**1
Player**



**Memory Card
3 blocks**



**Analog Control
Compatible**



**Vibration Function
Compatible**

VAGRANT STORY™

Vagrant Story
– de geschiedenis van
een held die alles op
moest geven om de
waarheid te ontdekken.

INHOUD

Inleiding	2
Het begin	3
Belangrijkste toetsen	4
Karakters	6
Scherf/commando's	8
Commando's	9
Wat je allemaal tegenkomt in Léa Monde. . .	13
Gevechtssysteem	17
Voorwerpen, wapens en harnas	20
Vechttechnieken	22
Overzicht van magie	23
Lijst van medewerkers	24



Tijdens een afschuwelijke misdaad werd het landhuis van Graaf Bardorba van het koninkrijk Valendia overvallen door een fanatieke religieuze sekte, de Müllenkamp.

Er werden verschillende onschuldige mensen omgebracht maar het nieuws werd verborgen gehouden. Van Sydney Losstarot, de leider van Müllenkamp, is daarna nooit meer iets vernomen.

Tijdens de overval op zijn landhuis was Graaf Bardorba niet thuis en zo ontsnapte hij aan de gruwelijkheden. Een week later werd hij echter alsnog vermoord door een onbekende

sluipmoordenaar. Een van de onvervaarde ridders van de Valendia Knights of the Peace (VKP), Ashley Riot, die ten taak hadden de macht van de sektaristen op het landhuis te breken, werd tijdens een parlamentsbijeenkomst genoemd als mogelijke dader. Hij verdween kort na die beschuldiging.

Tijdens de week tussen het incident en de moord op de graaf bracht de verdachte Ashley een bijzonder bezoek aan een stad die uit het geheugen van de mensheid is verdwenen...

De verlaten stad Leá Monde.

In Leá Monde, tegenwoordig slechts een flauwe afspiegeling van haar vroegere gloriejaren, leefden tijdens de Gouden Eeuw meer dan 5000 mensen. Aan de welvaart kwam meer dan 20 jaar geleden een einde toen de stad getroffen werd door een zware aardbeving.

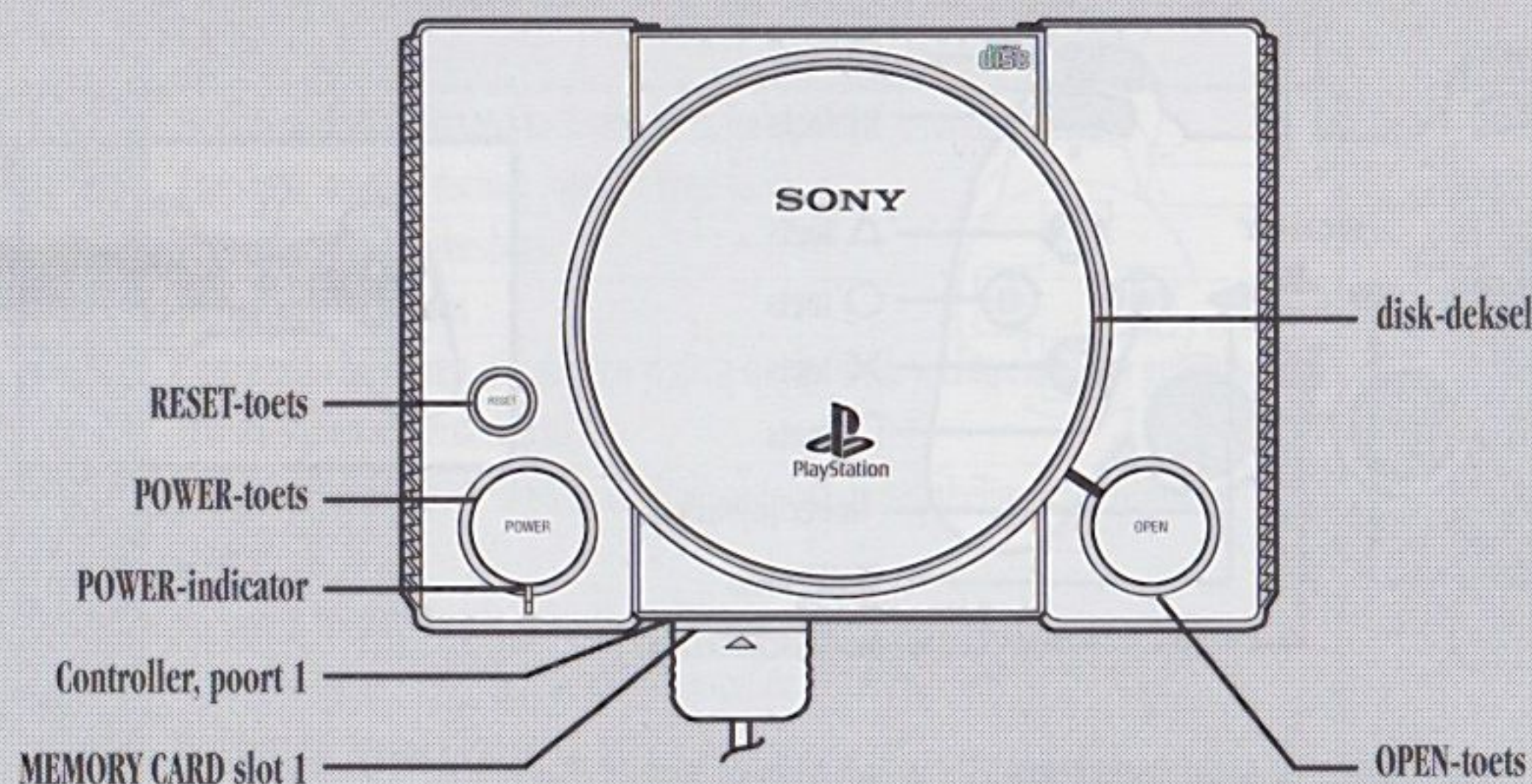
Vloedgolven overspoelden de kloof die door de aardbeving in de aarde was ontstaan, waardoor de stad werd afgesneden van de buitenwereld. Boven water werd land verschoven en verplaatst, waardoor een groot deel van de oorspronkelijke vormen verloren ging. Onder de stad, waar monniken in vroeger tijden kamers en gangen uit de rots hadden gebeiteld, werd dit ondergrondse stelsel tot een woonplaats van de zielen van de overledenen.

De speler zal samen met Ashley deze erg belangrijke week in Leá Monde doorbrengen.

Wat gebeurde er in de spookstad?

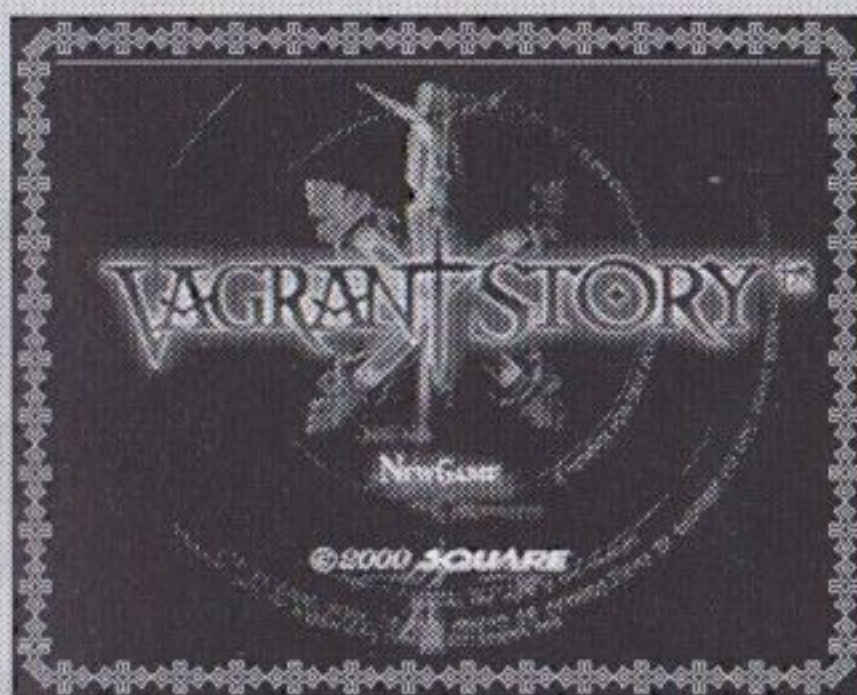
Heeft Ashley de graaf werkelijk vermoord?

Er zijn slechts twee mensen die de waarheid kunnen weten: Ashley en de speler.



N.B.: Wanneer de computer ingeschakeld is, moet je geen randapparatuur meer aansluiten of loskoppelen of MEMORY CARD's aanbrengen/verwijderen.

Installeer PlayStation™ volgens de instructies in de gebruiksaanwijzing. Je mag alleen disks aanbrengen/verwijderen wanneer de computer uitstaat. Plaats de **Vagrant Story™** disk en sluit de diskdeksel. Wanneer je de computer aanzet, begint de openingsfilm. Druk tijdens de openingsfilm op de **○** toets of START-toets om door te gaan naar het titelscherm. Selecteer een van de volgende commando's en druk op de **○** toets.



NIEUW SPEL DOORGAAN

Hiermee wordt het spel vanaf het begin opgestart.

Hiermee ga je door vanaf het punt waarop je de vorige keer gestopt bent. Zie voor meer informatie het kopje "Spel installeren" hieronder.

TRILFUNCTIE GELUID

Voor het in/uitschakelen van de analoogcontroller (DUALSHOCK™).

Hiermee kan het geluid op STEREO/MONO worden ingesteld.

HET SPEL OPSLAAN

N.B.: Zorg dat je genoeg vrije blokken op je MEMORY CARD hebt voordat je begint te spelen (voor opslaan heb je drie blokken nodig).

Bewaar je spel onder Circles of Magic (save points). Hiernaast zie je een voorbeeld.

Bewaar het spel door de optie <Data> uit het hoofdmenu te kiezen en vervolgens <Opslaan> aan te klikken met **○** toets.

Kies vervolgens MEMORY CARD disk 1 of MEMORY CARD slot 2 en druk op de **○** toets. Kies het bestand waarin je het spel op wilt slaan. Wanneer het bestand een al eerder opgeslagen spel bevat, zal je gevraagd worden of je het bestaande spel wilt overschrijven.

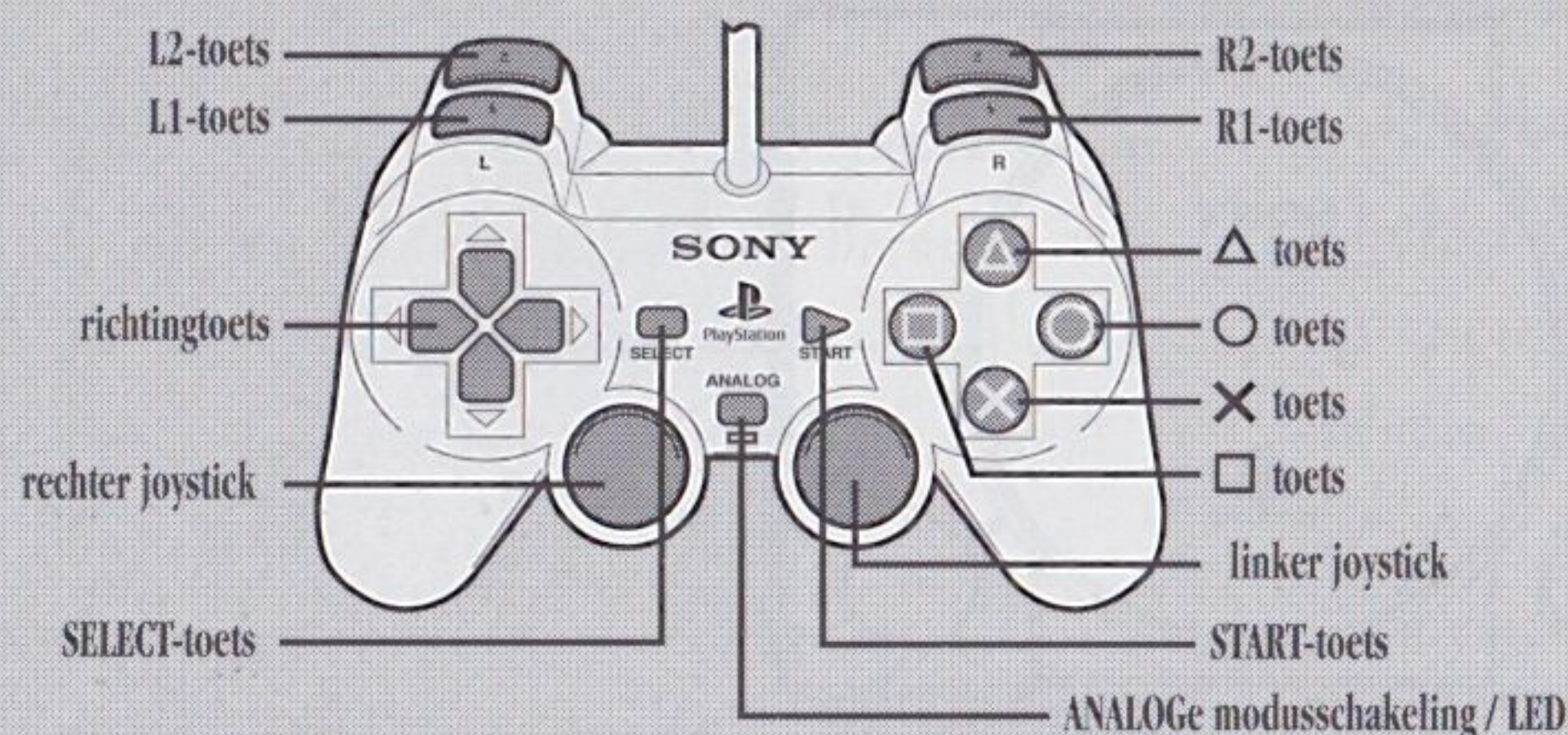
Kies <Ja> en druk op de **○** toets om door te gaan.



INSTALLEREN VAN HET SPEL

Selecteer de juiste MEMORY CARD en druk op de **○** toets. Druk vervolgens met de richtingtoets op omhoog/omlaag en druk op de **○** toets om het spel te laden.

BELANGRIJKSTE TOETSEN



NB:

Als u een controller hebt die op deze lijkt, volg dan de onderstaande digitale instructies.

- † De linker joystick kan alleen worden gebruikt wanneer de analoogschakeling (DUALSHOCK) in de analoge modus staat (LED: rood).
- † De trilfunctie van de analoogschakeling (DUALSHOCK) kan via het menu <Opties> worden in- en uitgeschakeld. Door te schakelen tussen analoge en digitale modus wordt de trilfunctie niet uitgeschakeld.
- † In de analoge modus kan de linker joystick worden gebruikt voor dezelfde functies als de richtingtoets zoals die in deze handleiding staan beschreven.
- † Om het spel opnieuw op te starten zonder de computer uit te schakelen moet je tegelijk op de L1, L2, R1, R2, SELECT en START-toets drukken. Hierdoor wordt het programma gereset.
- † Berichten kunnen worden verstuurd met de ○, ×, △, □, L1, L2, R1 of R2-toets.

Normale modus (onbewapend)



richtingtoets of linker joystick	Bewegen, grijpen, naar boven klimmen (druk in de richting waarin je wilt klimmen en Ashley grijpt een richel vast en klimt naar een volgend niveau), verandering van perspectief naar Free-look-modus.
rechter joystick	Free-look.
START-toets	Free-look, overslaan demo.
SELECT-toets	In/uitzoomen
○ toets	Uitvoeren commando, wapen trekken (overschakeling in Vechtmodus)
× toets	Annuleren, deuren en schatkisten openen, kubussen verplaatsen (duwen, dragen, neerzetten enz.), einde Free-look-modus.
□ toets	Springen.
△ toets	Weergave menuscherm
L1-toets	Plattegrond tegen klok indraaien
L2-toets	Weergave verkorte commando's
R1-toets	Plattegrond met klok mee draaien
R2-toets	Lopen, bij gebruik in combinatie met richtingtoets of linker joystick.

BELANGRIJKSTE TOETSEN

Vechtmodus (getrokken wapen)

richtingtoets of linker joystick	Bewegen, doelwit kiezen in doelgebied, perspectief veranderen naar Free-look-modus, rechter joystick Free-look.
START-toets	Free-look, demo overslaan
SELECT-toets	Inzoomen/uitzoomen
○ toets	Commando uitvoeren, openen en sluiten doelgebied, vechttechnieken gebruiken (bij aanvallen of verdedigen).
⊗ toets	Annuleren, doelgebied sluiten, einde Free-look, omschakeling naar normale modus.
□ toets	Springen, vechttechniek gebruiken (bij aanvallen of verdedigen).
△ toets	Weergave menu, vechttechniek (bij aanvallen of verdedigen).
L1-toets	Plattegrond draaien (tegen de klok in)
L2-toets	Weergave verkorte commando's, doelwitten veranderen tijdens het kiezen van het doelwit.
R2-toets	Plattegrond draaien (met de klok mee)
R2-toets	Lopen, in combinatie met de richtingtoets of de linker joystick



Menu Screen

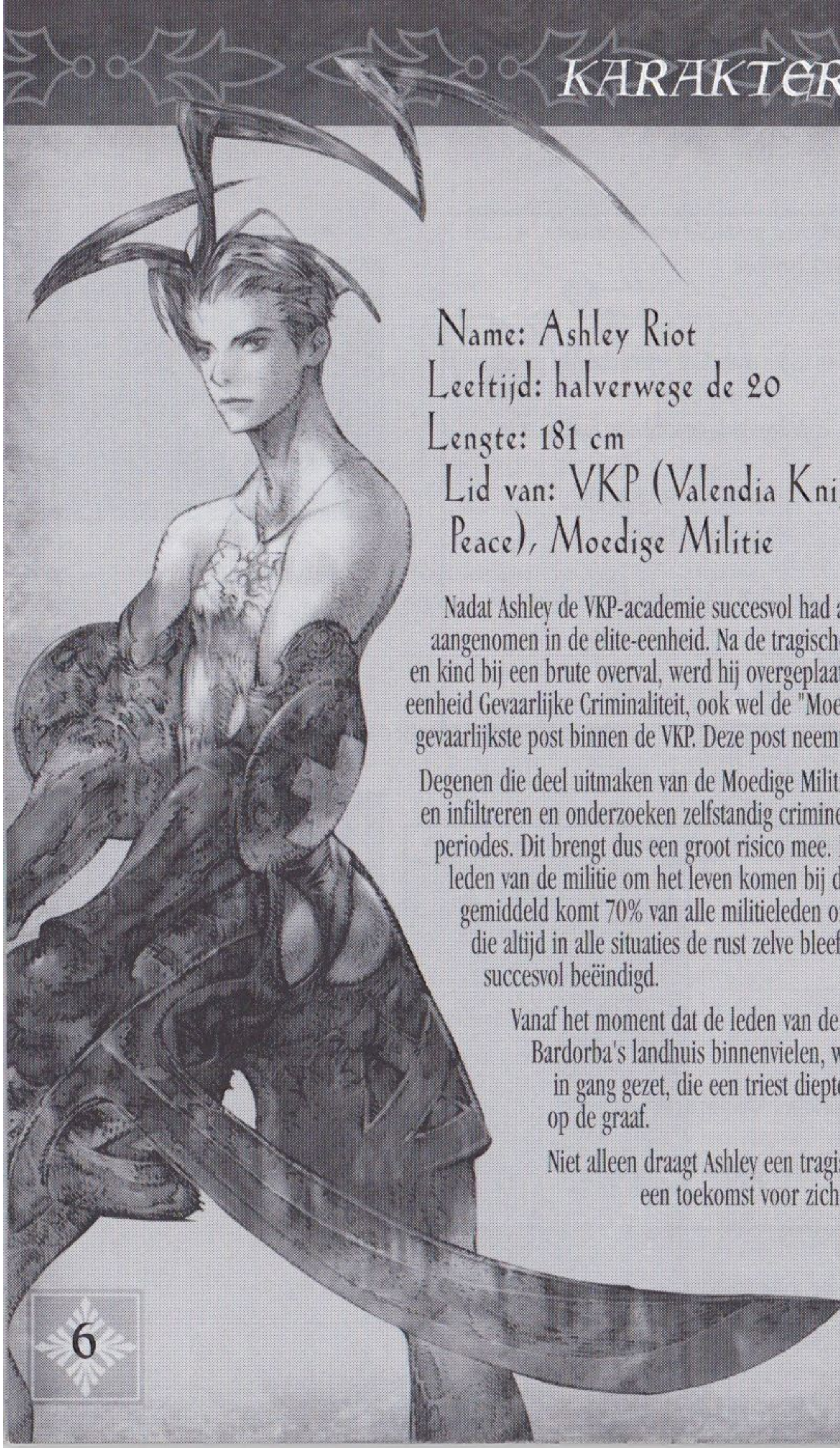
richtingtoets of linker joystick	Cursor bewegen, schakelen tussen menu's wanneer het <voorwerpen>-menu geopend is.
rechter joystick	niet gebruikt
START-toets	niet gebruikt
SELECT-toets	niet gebruikt
○ toets	uitvoeren commando
⊗ toets	annuleren
□ toets	niet gebruikt.
△ toets	menu sluiten
L1-toets	schakelen tussen menu's, wisselen tussen Ashley en tegenstanders in het <status>-venster
L2-toets	niet gebruikt
R1-toets	schakelen tussen menu's, wisselen tussen Ashley en tegenstander in het <status>-venster
R2-toets	niet gebruikt



† Bij de weergave van de verkorte commando's kun je door de toets in te drukken het betreffende menu op je scherm krijgen.



KARAKTERS



Name: Ashley Riot
Leeftijd: halverwege de 20
Lengte: 181 cm
Lid van: VKP (Valendia Knights of the Peace), Moedige Militie

Nadat Ashley de VKP-academie succesvol had afgerond, werd hij aangenomen in de elite-eenheid. Na de tragische dood van zijn vrouw en kind bij een brute overval, werd hij overgeplaatst naar de speciale eenheid Gevaarlijke Criminaliteit, ook wel de "Moedige Militie" genoemd, de gevaarlijkste post binnen de VKP. Deze post neemt hij nog steeds in.

Degenen die deel uitmaken van de Moedige Militie gaan zelf op onderzoek uit en infiltreren en onderzoeken zelfstandig criminele organisaties over langere periodes. Dit brengt dus een groot risico mee. Het komt nogal eens voor dat leden van de militie om het leven komen bij de uitoefening van hun taak: gemiddeld komt 70% van alle militieleden om tijdens het werk. Ashley, die altijd in alle situaties de rust zelve bleef, heeft tot nu toe alle missies succesvol beëindigd.

Vanaf het moment dat de leden van de Müllenkamp de Graylands en Bardorba's landhuis binnenvielen, werd een serie gebeurtenissen in gang gezet, die een triest dieptepunt bereikten in de moord op de graaf.

Niet alleen draagt Ashley een tragisch verleden met zich mee, maar hij ziet nu ook een toekomst voor zich vol onzekerheid. Alleen hij is in staat de waarheid te onthullen en zijn naam te zuiveren.



Naam: Romeo Guildenstern

Leeftijd: 34

Lengte: 179 cm

Lid van: Ridders van het Kruis

Romeo is de aanvoerder van de "Crimson Blades", een militaire milizie die onder direct toezicht van de kardinaal staat.

Hij is enerzijds een ridder in hart en nieren, galant en goedgemanierd, maar kan anderzijds huiveringwekkend meedogenloos zijn wanneer het aankomt op gerechtigheid uit naam van het koninkrijk.

Hij was de aanvoerder van de Ridders van het Kruis tijdens de aanval op het landhuis van Graaf Bardorba en ook had hij de leiding bij het handhaven van de orde bij de rellen die daarop volgden. Het is niet duidelijk op welke manier de Ridders van het Kruis van de kardinaal überhaupt in de strijd verwikkeld raakten, vooral niet als men bedenkt dat ze hiertoe nooit de opdracht hadden gekregen.

Naam: Sydney Losstarot

Leeftijd: Onbekend (achterin de 20?)

Lengte: 178 cm

Verband: Müllenkamp

Aanvoerder van een sekte die de priesteres Müllenkamp aanbidt. Sydney is een zelfgewijde profeet die zijn volgelingen een leer voorhoudt waarin de zwakheden van de mens en het einde der tijden centraal staan.

Sydney heeft de gave om het verleden te doorzien van de mensen die hij ontmoet en er wordt gezegd dat hij anderen precies volgens zijn wil kan manipuleren. Door zijn charisma heeft hij een grote schare zeer toegewijde volgelingen. Hierdoor heeft het parlement de Müllenkamp-sekte uitgeroepen als bedreiging voor de staatsveiligheid.

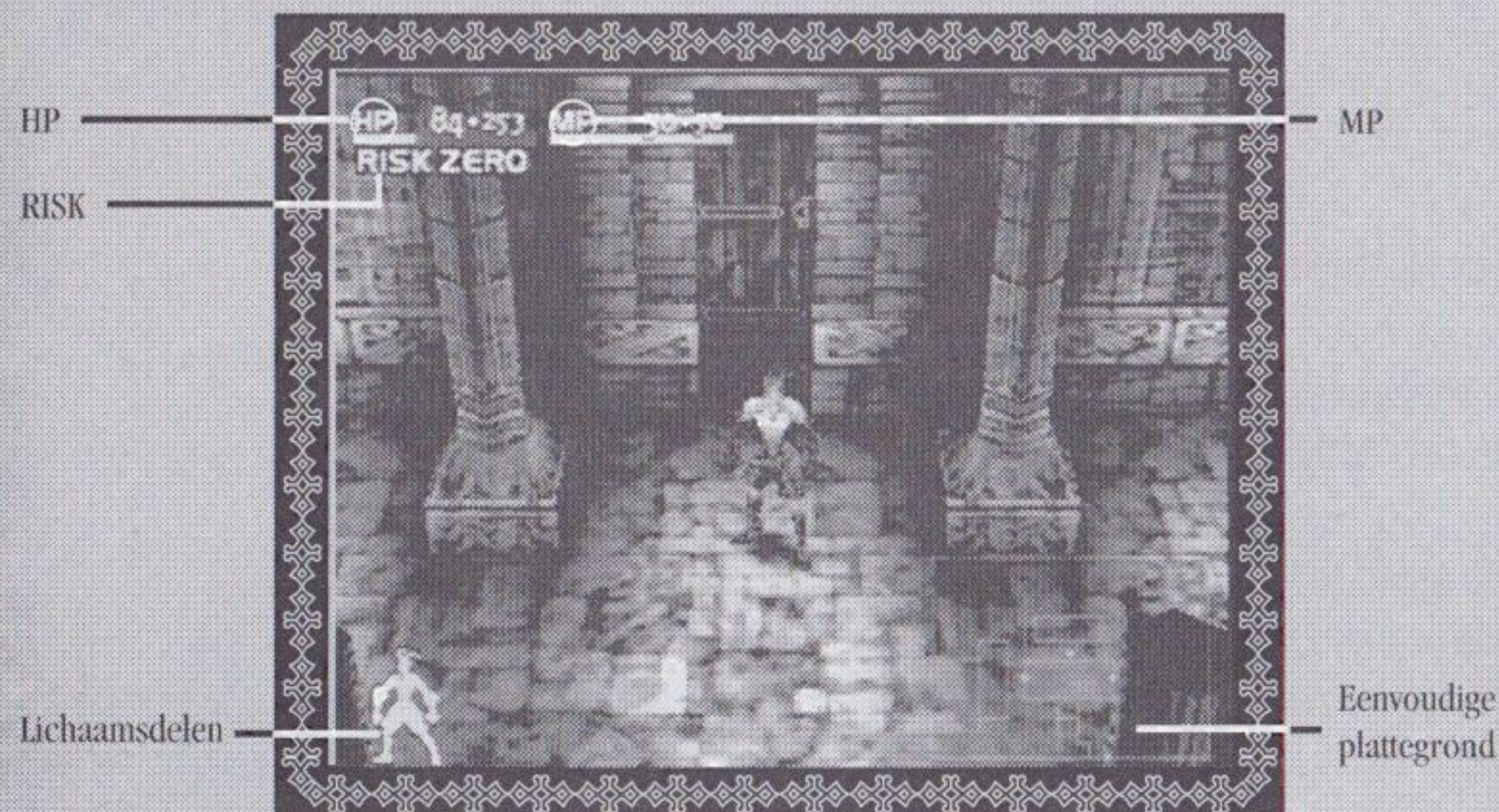
Na de succesvolle overval op het Bardorba landhuis in de Graylands, waarachter hij het brein was, hield Sydney de familie en bedienden van de graaf in gijzeling. Hij wilde deze pas vrijlaten in ruil voor zijn gevangen genomen volgelingen maar er werd ook gefluisterd dat zijn ware bedoelingen anders waren.

Het lijkt toevallig dat Ashley Riot, lid van de Moedige Militie, en Sydney elkaar in de gegeven omstandigheden tegenkomen, maar hun ontmoeting was door het lot bepaald.



COMMANDO'S VAN HET SPEELSCHERM

Hieronder volgt een korte uitleg van de speelschermen in de normale modus. Zie pagina 19 voor de schermen in de vechtmodus.



- HP** Huidige gescoorde punten / Maximum gescoorde punten. Het aantal HP wordt langzamerhand minder. Wanneer Ashley's HP 0 is geworden is het spel afgelopen.
- MP** Huidige magische punten / Maximum magische punten. Met MP's kan de betovering worden verbroken. Het aantal MP's neemt langzaam af.
- RISK** Neemt toe wanneer Ashley de vijand aanvalt en neemt af naarmate de tijd vordert. Wanneer het RISK hoog is, neemt het aantal gescoorde punten af maar de kans om een cruciaal punt te scoren neemt toe.
- Eenvoudige plattegrond** Een beperkte plattegrond van de locatie waar de speler zich op dat moment bevindt. De rode stip geeft aan waar Ashley de ruimte binnenging en de witte stippen zijn de andere uitgangen van de ruimte.
- Lichaamsdelen** Door middel van kleur wordt weergegeven in welke staat de verschillende lichaamsdelen van Ashley zich bevinden. Op pagina 11 staat een toelichting bij de verschillende kleuren.

COMMANDO'S VAN HET MENU

Wanneer je tijdens het spel op de toets drukt, wordt het menu weergegeven.

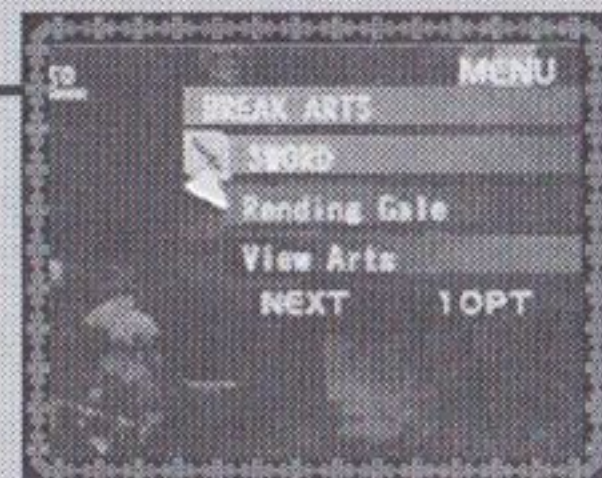
MAGIE

Overzicht van de magische krachten waarvan Ashley zich meester heeft gemaakt. Deze optie wordt pas beschikbaar op het moment dat Ashley de eerste betovering heeft geleerd.



SLAGVAARDIGHEID

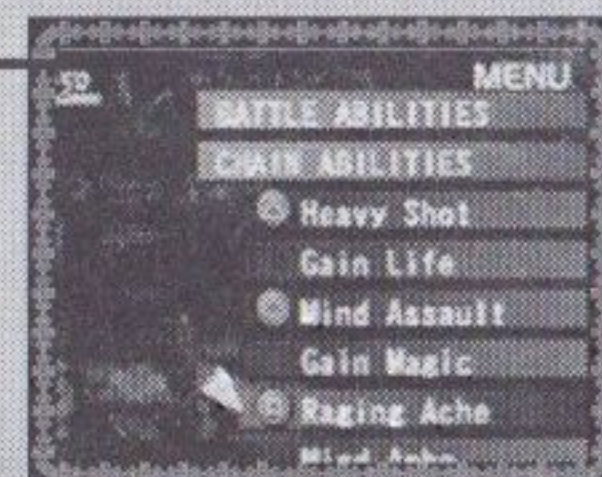
Geeft de extra middelen weer voor de wapens die op dat moment ter beschikking staan van Ashley. Selecteer de optie <overzicht slagvaardigheid> om een overzicht te krijgen van de vaardigheden die Ashley voor elk soort wapen heeft geleerd. Deze optie is pas beschikbaar vanaf het moment dat Ashley minstens één vaardigheid heeft geleerd.



GEVECHTSTECHNIEKEN

Met deze optie krijgt de speler een overzicht van de vechttechnieken die Ashley heeft aangeleerd.

Om deze technieken aan bepaalde knoppen toe te wijzen, kun je de optie "technieken combineren" of "verdedigingsmechanismen" uit het menu selecteren. Kies drie vaardigheden uit het overzicht van beschikbare vechttechnieken en wijs deze toe aan een , of toets. Wanneer een techniek op de juiste manier aan een toets is toegewezen, verschijnt het pictogram voor die knop naast de techniek. Je kunt deze instellingen op elk gewenst moment veranderen.



VOORWERPEN

<Uitrusting>

Laat de uitrusting zien met de wapens en het harnas van dat moment. Kies een bepaald lichaamsdeel om te zien welk harnas en welke wapenuitrusting bij dat specifieke lichaamsdeel kunnen worden gebruikt. Kies het gewenste wapen en/of het gewenste harnas en druk vervolgens op de  toets om dit voorwerp daar aan te brengen.

<Instellingen>

Om wapens en/of harnas te veranderen, selecteer je de optie <Instellingen> en kies uit de volgende opties (zie pagina 20 en 21 voor een uitgebreide beschrijving):

- Wapens monteren

De opties links zijn alleen mogelijk binnen de reparatiewerkplaatsen die over heel Leá Monde verspreid zijn

- Combineren

(Zie voor meer informatie pagina 20 en 21)

- Edelstenen toevoegen

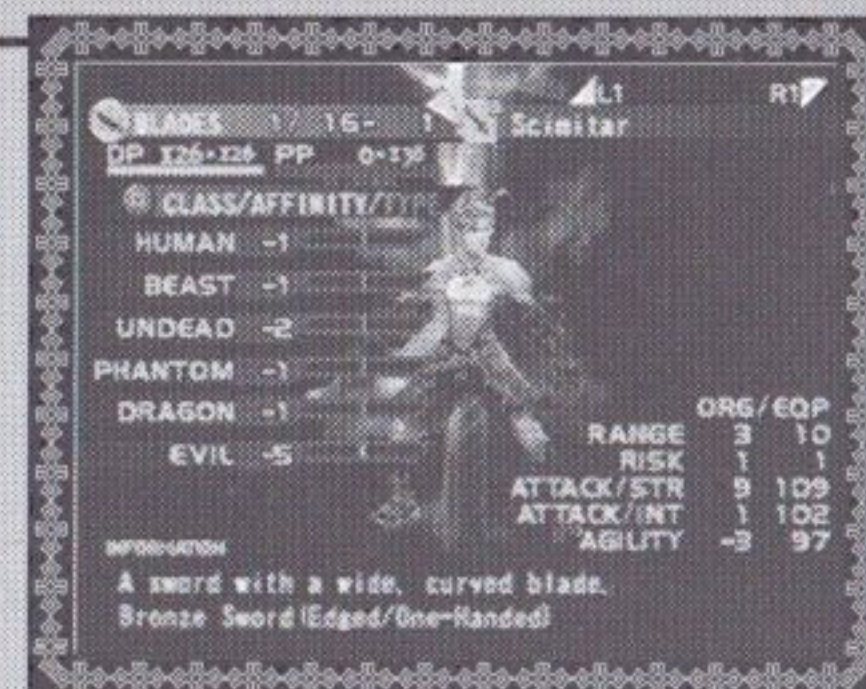
Breng edelstenen aan in wapen/harnas

- Demonteren

Voor het demonteren van wapens en harnas in de verschillende onderdelen

- Hernoemen

Geef de wapens een andere naam. Kies het wapen waarvan je de naam wilt veranderen. Voer een nieuwe naam in, druk op <OK> of druk op de START-toets om de naam te accepteren. Kies vervolgens <Ja> om de naam definitief te registreren.



Wapens

Overzicht van alle wapens die in voorraad zijn. Er kunnen maximaal acht wapens in voorraad zijn.



Klingen

Overzicht van alle lemmeten en klingen die in voorraad zijn. De lemmeten en klingen worden in de werkplaatsen gebruikt als onderdeel van wapens. Er kunnen maximaal zestien klingen/lemmeten worden opgeslagen.



Gevesten

Overzicht van gevesten. Gevesten worden in de werkplaatsen gebruikt als onderdeel van wapens. Er kunnen maximaal zestien gevesten worden opgeslagen.



Schilden

Een overzicht van alle schilden die in voorraad zijn. Er kunnen maximaal acht schilden worden opgeslagen.



Harnas

Een overzicht van alle harnasonderdelen die in voorraad zijn. Er kunnen maximaal zestien harnasonderdelen worden opgeslagen.



Edelstenen

Een overzicht van alle edelstenen die in voorraad zijn. Er kunnen maximaal 48 edelstenen worden opgeslagen.



Overig

Een overzicht van alle overige voorwerpen in voorraad. Selecteer uit dit overzicht een voorwerp dat je wilt gebruiken. Kies vervolgens een doelwit voor het voorwerp. Bevestig het doelwit waarvoor het voorwerp gebruikt moet worden. Er kunnen maximaal 64 verschillende voorwerpen worden opgeslagen.

Zoeken/verwijderen/sorteren

Wanneer je wapen- en harnasonderdelen selecteert, kun je zoeken door op de  toets te drukken of onderdelen verwijderen of sorteren.

Zoeken

Zoek wapens en schilden die bij het betreffende lichaamsdeel horen

Verwijderen

Verwijder het geselecteerde wapen, harnasonderdeel of onderdeel uit de voorraad. Voorwerpen die tot de uitrusting behoren kunnen niet worden verwijderd. Kies <Ja> om een voorwerp te verwijderen.

Alles verwijderen

Verschijnt alleen wanneer <overige> is geselecteerd. Hiermee worden alle geselecteerde voorwerpen verwijderd. Kies <Ja> om het voorwerp te verwijderen.

Sorteren

Met deze optie worden de voorwerpen gecategoriseerd.

Status

Overzicht van de status van wapens, klingen/lemmeten, gevesten, harnasonderdelen en edelstenen. Druk daarvoor op de  toets.

Om de status van een bepaald voorwerp te controleren, moet je de cursor op dat voorwerp zetten en op de  toets drukken. Met de L1/R1-toetsen kun je de status van andere voorwerpen van hetzelfde type bekijken.

Afleen voorwerpentatus

DP	Schadepunten. Wanneer het aantal DP van een voorwerp tot 0 is gedaald, is het effect van dat voorwerp drastisch verminderd.
PP	Schaduwpunten. Dit aantal punten neemt toe naarmate de wapens en schilden meer worden gebruikt. Hoe meer schaduwpunten, hoe hoger de aanvalskracht (bij wapens) of de verdedigingskracht (bij harnasonderdelen). Het aantal schaduwpunten daalt echter weer als het wapen en schild lang getrokken blijven.
ORG	De oorspronkelijke waarde van dat voorwerp.
EQP	Het eindtotaal van alle waarden (een combinatie van de waarden van Ashley en de waarden van het wapen, het harnas en de accessoires).
RANGE	Wapens met een groot bereik hebben een groter doelgebied (aanvalsbereik).
RISK	Er worden tijdens de aanval RISK-punten toegevoegd.
ATTACK/STR	Een grotere kracht zorgt voor meer aanvalskracht en een groter uithoudingsvermogen.
ATTACK/INT	Een hogere intelligentie zorgt voor een grotere effectiviteit en een betere weerstand tegen magie.
AGILITY	Een grotere behendigheid zorgt dat de kans om een doelwit te raken of iets te ontwijken groter wordt.

Voor klasse, type en affiniteit geldt: hoe groter de waarde, des te groter het effect. Verwacht niet te veel wanneer de waarde negatief is.

KLASSE

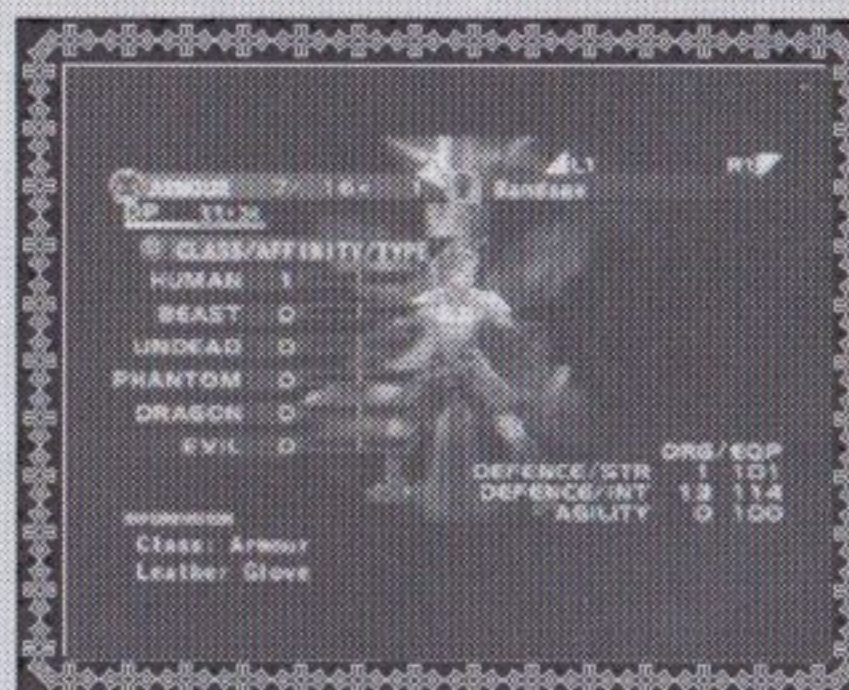
MENS	Aanvals-/verdedigingskracht tegen mensen en halfmenselijke vijanden.
BEEST	Aanvals-/verdedigingskracht tegen beesten.
NIET-DOOD	Aanvals-/verdedigingskracht tegen niet-dode vijanden.
SPOOK	Aanvals-/verdedigingskracht tegen spoken.
DRAAK	Aanvals-/verdedigingskracht tegen draken.
KWAAD	Aanvals-/verdedigingskracht tegen kwade vijanden.

TYPE

BOT	Aanvals-/verdedigingskracht met/tegen botte wapens.
SCHERP	Aanvals-/verdedigingskracht met/tegen scherpe wapens.
STEEKWAPEN	Aanvals-/verdedigingskracht tegen steekwapens.

AFFINITEIT

FYSIEK	Aanvals-/verdedigingskracht onder fysieke omstandigheden.
LUCHT	Aanvals-/verdedigingskracht onder luchtomstandigheden.
VUUR	Aanvals-/verdedigingskracht onder vuuromstandigheden.
AARDE	Aanvals-/verdedigingskracht onder aarde-omstandigheden.
WATER	Aanvals-/verdedigingskracht onder wateromstandigheden.
LICHT	Aanvals-/verdedigingskracht als het licht is.
DONKER	Aanvals-/verdedigingskracht als het donker is.



STATUS

Terwijl Ashley zijn tocht door Leá Monde maakt, nemen de verschillende waarden toe, waaronder de gescoorde punten en de magische punten. Hieronder staat een overzicht van elk lichaamsdeel. Druk op de  toets om een gedetailleerd overzicht te krijgen. Via de L1/R1-toetsen krijg je een overzicht van de verschillende vijanden. Om de parameters van de vijand te zien moet de optie "analyse" verworven zijn.

Aflezen van karakterstatus

ORG	De uitgangswaarde van elke grafiek
EQP	Het eindtotaal van alle waarden (een combinatie van de waarden van Ashley en de waarden van het wapen, het harnas en de accessoires).
KRACHT	Een grotere kracht zorgt voor meer aanvalskracht en een groter uithoudingsvermogen.
INTELLIGENTIE	Een hogere intelligentie zorgt voor een grotere effectiviteit en een betere weerstand tegen magie.
BEHENDIGHEID	Hoe hoger de waarde, des te groter de kans om toe te slaan of aanvallen te ontwijken.
R. ARM	Rechter arm.
L. ARM	Linker arm.
HOOFD	Hoofd.
LICHAAM	Lichaam.
BENEN	Benen.

† Sommige monsters hebben nog andere, verborgen plaatsen; deze worden hier niet vermeld. Wanneer een lichaamsdeel "stervende" is, heeft dat de volgende gevolgen:

Rechterarm	"Aanval 50%" (Normale gevechtskracht en technieken gehalveerd)
Linkerarm	"Afweerkracht 50%" (Kans om zich succesvol te verweren is gehalveerd)
Hoofd	"Stilte" (Er kan geen magie worden gebruikt)
Lichaam	"RISICO 200%" (De RISK-factor neemt langzaam toe terwijl het doelgebied is geopend).
Benen	"Beweging 50%" (Bewegingssnelheid is gehalveerd)

PLATTEGROND

Zorgt voor weergave van de plattegrond.

richtingtoets

 toets

L2-toets + richtingtoets

L1/R1-toetsen

R2-toets + richtingtoets/R2-toets + linker joystick

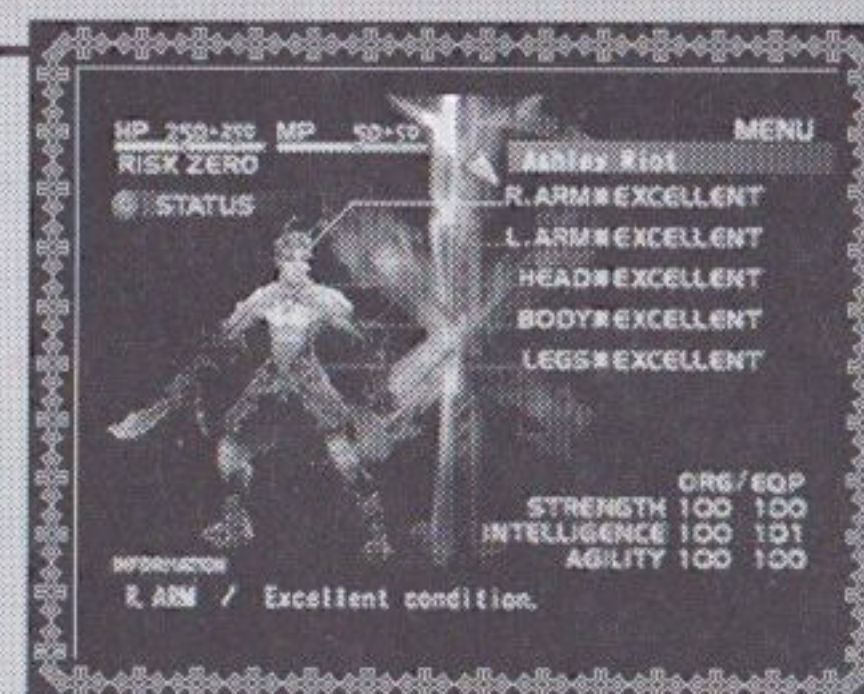
Over het scherm scrollen

Overzicht van alle plattegronden

Plattegrond draaien

Hiermee beweegt de speler door de ruimtes van de huidige plattegrond

Inzoomen/uitzoomen



LEGS ■ EXCELLENT

Limb Colour Status

De kleur geeft aan in welke staat het lichaamsdeel zich bevindt:

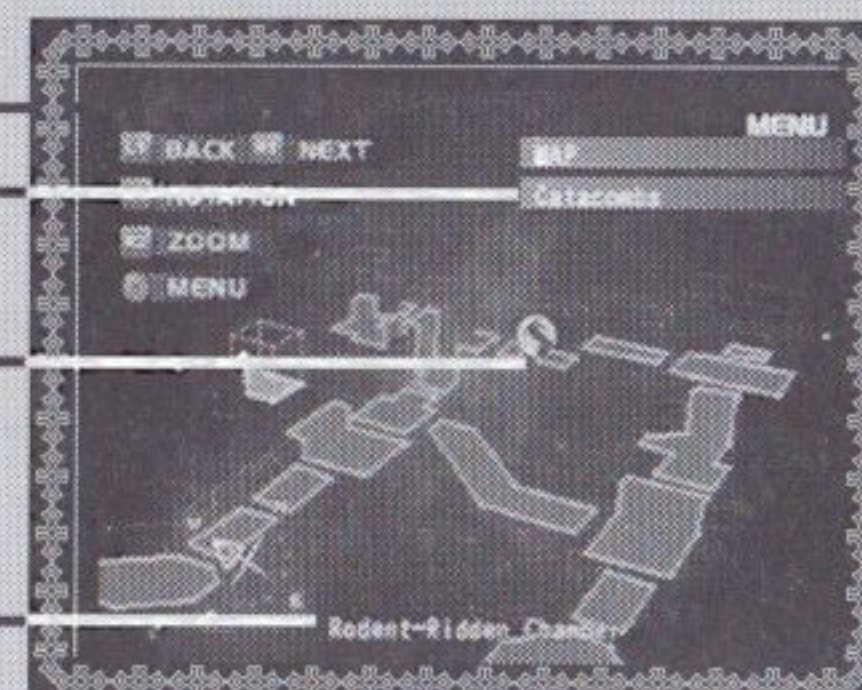
Uitstekend	(blauw)	De beste staat. Volkomen gezond.
Goed	(groen)	Goede staat. Wees voorzichtig.
Gemiddeld	(geel)	Normale staat. Niet gevaarlijk, maar probeer vechten te voorkomen.
Slecht	(oranje)	Slechte staat. Ernstig gewond.
Stervende	(rood)	De slechtste staat.

† Elke staat wordt weergegeven door een andere kleur.

Naam van het gebied

Huidige locatie

Naam van de ruimte



COMMANDO'S

DATA

<Opslaan> of <Laden> van speldata. Voor meer informatie: zie pagina 3

OPTIES

Verander spelinstellingen:

Eenvoudige plattegrond	Verander de weergave voor de eenvoudige plattegrond.
Timing	Schakel de tijdweergave van de vechttechniek AAN/UIT (Het "!" boven het hoofd van Ashley geeft aan dat de timing van de vechttechniek is geactiveerd).
Wapenstatus	Weergave van alle veranderingen in de wapenstatus wanneer Ashley aanvalt (blauw is positief en rood is negatief).
Harnasstatus	Weergave van alle veranderingen in de harnasstatus wanneer Ashley wordt aangevallen (blauw is positief, rood is negatief).
Cursorgeheugen	Door deze optie te kiezen wordt de laatste menupositie van de cursor opgeslagen. De cursor gaat terug naar zijn eerdere positie wanneer het menu opnieuw geopend wordt.
Informatie	Hiermee kun je de weergave van informatie (onderaan het scherm) AAN/UIT zetten.
Puzzelmodus	AAN/UIT puzzelmodus (tevoorschijn komen of sterven) .
Geluid	Geluid op STEREO/MONO.
Trilling	AAN/UIT van de trilfunctie van het analoogsysteem (DUALSHOCK).



SCORE

Weergave van de verschillende scores en informatie over het spel, zoals de titels die de speler heeft verworven, de vijanden die hij heeft verslagen, het percentage van de plattegrond dat al doorkruist is enz.



VERKORTE HANDLEIDING

Met de verkorte handleiding krijg je informatie over alle knoppen, de gevechts- en magische aspecten en de schermindeling. Ook kun je op deze plaats tips krijgen over het spel.



WAT JE ZOAL TEGENKOMT IN LEA MONDE

DEUREN

Er zijn veel verschillende deuren in Leá Monde die de verschillende ruimten met elkaar verbinden. Sommige zijn eenvoudig te openen, andere moeten eerst ontsloten worden voordat ze geopend kunnen worden. Om de deuren te openen, moet je op zoek naar een sleutel of een schakelaar. Soms moet eerst een monster worden verslagen voordat de deur kan worden geopend.



SCHATKISTEN

Om een schatkist te open druk je op de **X** toets terwijl Ashley recht voor de kist staat. Het deksel gaat dan open en er verschijnt een overzicht van de voorwerpen die in de kist zitten. Zet de cursor op het voorwerp dat je mee wilt nemen en druk op de **C** toets; het voorwerp wordt nu in je voorraad geplaatst. met de **X** toets neem je alle voorwerpen mee. Zodra je weer op de **X** toets drukt, gaat de schatkist dicht. Alle voorwerpen die op dat moment nog in de kist zitten worden verwijderd en je kunt er nooit meer bij. Druk, als Ashley één of meer voorwerpen niet mee kan nemen, op de **C** toets terwijl het overzicht in beeld staat. Je krijgt dan het overzicht wat in Ashley's voorraad zit. Kies nu de voorwerpen uit dit overzicht die je niet nodig hebt en verwijder of demonteer deze. Hierdoor heeft Ashley ruimte voor nieuwe voorwerpen.



Sommige schatkisten zijn gesloten. In dat geval moet je een sleutel vinden om ze te openen of een toverformule gebruiken.



CONTAINERS

De containers zijn de kisten waarin Ashley zijn voorraad bewaart. Wanneer voorwerpen tijdens het spel in een bepaalde container worden geplaatst, heeft Ashley hiertoe toegang via elke andere willekeurige container in het spel. Ashley kan maar een bepaald aantal voorwerpen tegelijk meenemen en daarom is het verstandig om wat extra voorwerpen in de containers te bewaren. Om voorwerpen in of uit een container te halen, moet je op de **X** toets drukken terwijl Ashley recht voor de container staat.

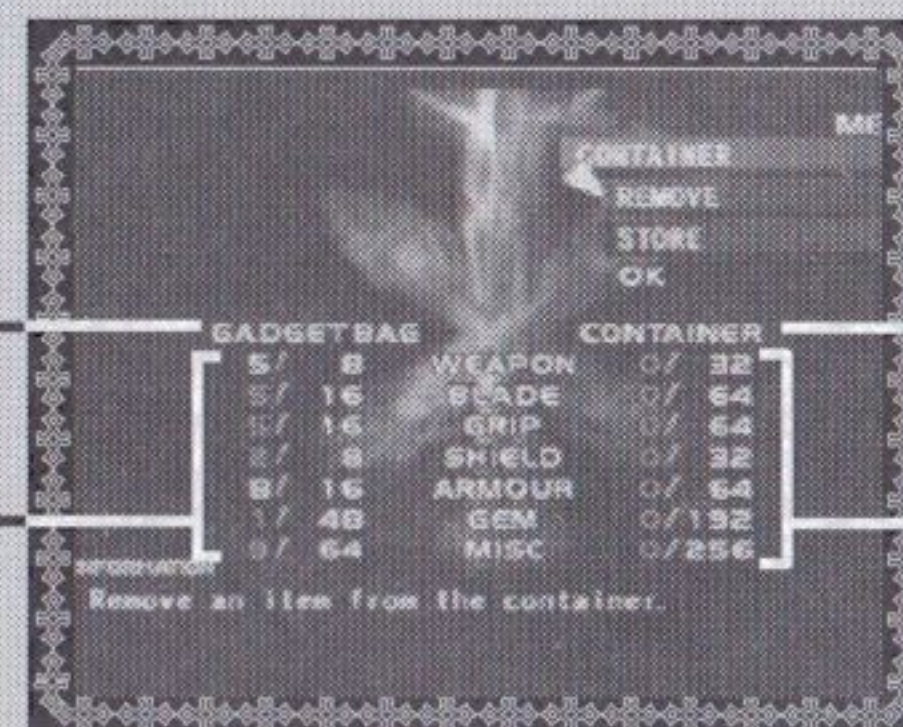
Verwijderen en opslaan

Kies <Verwijderen> om het menu <Voorwerpen> op te roepen. Druk op de linker of rechter richtingtoets om te zien welke voorwerpen uit de container kunnen worden gehaald. Selecteer het voorwerp dat je uit de container wilt halen en druk op de **C** toets. Volg dezelfde procedure om voorwerpen op te bergen. Wanneer het voorwerp geselecteerd is, kun je dit verwisselen met een ander voorwerp in het overzicht. Kies een ander voorwerp om de voorwerpen van plaats te veranderen. Wanneer je op de **C** toets drukt terwijl een voorwerp is geselecteerd, krijg je de volgende opties in beeld:

GADGET BAG

Voorwerpen op voorraad

Aantal voorwerpen dat momenteel aanwezig is / maximum capaciteit



CONTAINER

Inhoud van de container
Aantal voorwerpen dat momenteel opgeslagen is / maximum capaciteit

Verwijderen/Opslaan

Verwijder voorwerpen of sla ze op in een container. Om te zien welke voorwerpen worden verwijderd of opgeslagen moet je de optie "!" uit het menu <Voorwerpen> kiezen.

Verwijderen

Specificeer hoeveel van de geselecteerde voorwerpen je wilt verwijderen.

Verwijder alles

Verwijder het hele aantal geselecteerde voorwerpen.

Sorteren

Sorteer de voorwerpen op soort of aantal.



Wanneer je hebt besloten welke voorwerpen uit de container moeten worden gehaald of verwijderd, druk je op de **C** toets. Door vervolgens <Ja> te kiezen rond je het af.

N.B.: Als de gegevens van het huidige spel niet overeenkomen met de informatie op de MEMORY CARD of de MEMORY CARD met de opgeslagen gegevens zich niet in de juiste interface bevindt, heb je geen toegang tot de voorwerpen die in de containers zitten.

WAT JE IN LEA MONDE ALLEMAAL TEGENKOMT

KUBUSSEN

Door het hele gewelf staan kubussen die kunnen worden opgestapeld of versleept. Door hierop te gaan staan, komt Ashley vaak weer verder. Zodra Ashley de ruimte verlaat, komen de kubussen weer in hun oorspronkelijke positie te staan.

Verschillende soorten kubussen:

Rollende kubus: Je kunt deze kubussen één tegel (het oppervlak van 1 kubus) in een van de richtingen rollen waarin de kubus niet geblokkeerd is.

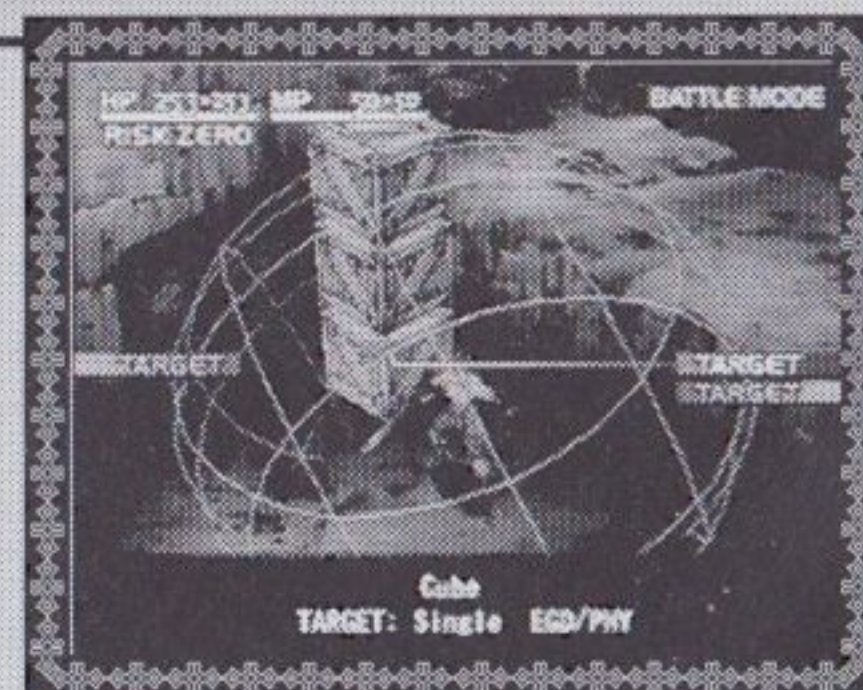
Gelaagde kubus: Zelfde principe als de rollende kubus maar telkens wanneer je een gelaagde kubus verplaatst, gaat er een laag van de kubus af. Bij 0 is de kubus helemaal verdwenen.

Duwkubus: Deze kubussen kunnen één tegel in alle niet geblokkeerde richtingen worden geschoven. Deze kubussen kunnen worden vernietigd.

Schuifkubus: Deze kubussen kunnen in elke gewenste richting worden geschoven en schuiven net zo lang tot ze vallen of tegen een obstakel opbotsen.

Hefkubus: Deze kubussen moeten opgetild worden en naar een andere plaats worden gebracht. Ze kunnen vernietigd worden.

Magneetkubus: Deze kubussen kunnen worden opgetild en naar een andere plaats worden gebracht. Er zijn rode en blauwe magneetkubussen. Wanneer kubussen van dezelfde kleur op elkaar worden gestapeld zweeft de bovenste kubus boven de onderste kubus met één kubus tussenruimte. Wanneer een rode en blauwe kubus op elkaar worden gestapeld, worden ze aan elkaar gekoppeld en blijven in die positie staan. Wanneer ze eenmaal gekoppeld zijn, kunnen ze niet meer worden ontkoppeld. De magnetische aantrekkingskracht werkt alleen bij verticaal gestapelde kubussen.



Advies van de VKP nr. 1 - wanneer je een klif op probeert te klimmen, kun je het beste kubussen gebruiken of springen.

Hoogte van 2 kubussen; Ga naar de muur om deze beet te pakken en klim naar boven.

Hoogte van 3 kubussen: Spring om grip op de muur te krijgen of verplaats de kubussen om een hogere opstap te krijgen.

Hoogte van 4 kubussen. Je kunt niet zonder hulp naar boven klimmen. Wanneer er maar één kubus is, moet je de muur beetgrijpen terwijl je vanaf de bovenkant van die kubus naar boven springt. Bij twee kubussen kun je de muur grijpen zonder dat je hoeft te springen.

Advies van de VKP nr. 2 - Leá Monde is een plaats vol geheimen.

Zodra Ashley de ruimte verlaat, keren alle kubussen weer in hun oorspronkelijke positie terug. Je kunt hiervan gebruik maken om eventuele misstappen te corrigeren.



WAT JE IN LEA MONDE ALLEMAAL TEGENKOMT

VALKUILEN

Er zijn veel valkuilen in Leá Monde. Wanneer je hierop stapt is dat op eigen risico!

Markeren van valkuilen

Je kunt de valkuilen ontdekken door gebruik te maken van markeringen. Hieronder zie je de verschillende opties om valkuilen te markeren.

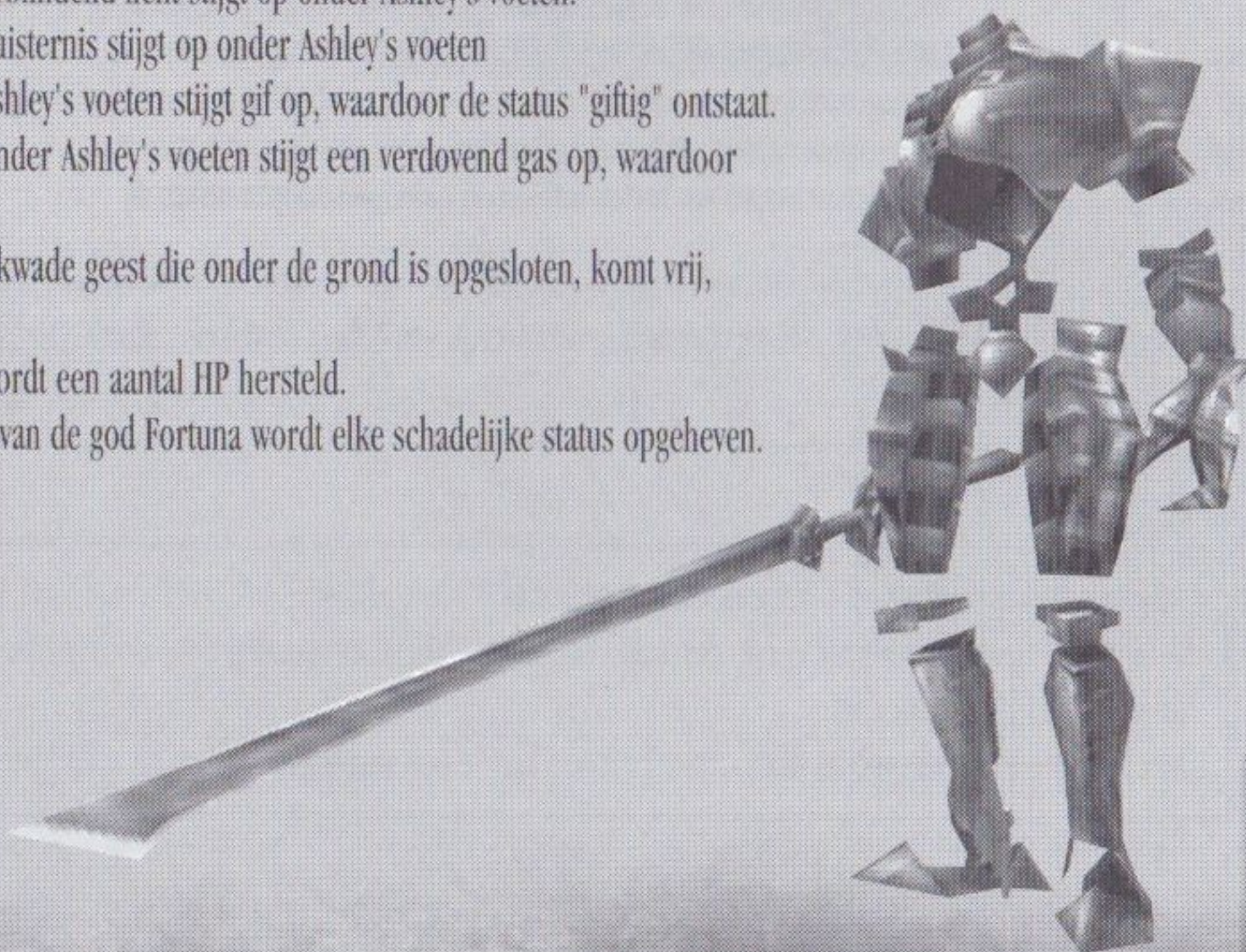
Met behulp van voorwerpen	Gebruik het "Eye of Argon"
Gebruik magie	Gebruik "Eureka"-magie
Open valkuilen	Wanneer eenmaal in een valkuil is getrapt, blijft deze zichtbaar

† De markeringen blijven zichtbaar totdat Ashley de ruimte verlaat.



Verschillende soorten valkuilen

Dodelijke damp	Valkuil met direct lichamelijk letsel. Onder Ashley's voeten komt een zure damp vrij.
Uitbarsting	Valkuil met directe schade door vuur. Onder de Ashley's voeten stijgen vlammen op.
Bevriezing	Valkuil met directe schade door water. Onder Ashley's voeten komt een ijskoude damp naar boven.
Windstoot	Valkuil met directe schade door lucht. Een plotselinge, messcherpe windstoot komt onder Ashley's voeten naar boven.
Terra-kracht	Valkuil met directe schade door aarde. Veroorzaakt schade doordat elementen in de buurt vaste vorm aannemen.
Heilig licht	Valkuil met directe schade door licht. Een verblindend licht stijgt op onder Ashley's voeten.
Diablos	Valkuil met directe schade door duisternis. Duisternis stijgt op onder Ashley's voeten
Paneel "giftig"	Valkuil die tot de status "giftig" leidt. Onder Ashley's voeten stijgt gif op, waardoor de status "giftig" ontstaat.
Paneel "verlamming"	Valkuil die tot de status "verlamming" leidt. Onder Ashley's voeten stijgt een verdovend gas op, waardoor de status "verlamd" ontstaat.
Paneel "vervloekt"	Valkuil die tot de status "vervloekt" leidt. Een kwade geest die onder de grond is opgesloten, komt vrij, waardoor de status "vervloekt" ontstaat.
Herstelpaneel	Herstel. Door de macht van de god Fortuna wordt een aantal HP hersteld.
Genezingspaneel	Herstel. Door de goddelijke beschermkracht van de god Fortuna wordt elke schadelijke status opgeheven.



WAT JE IN LEA MONDE ALLEMAAL TEGENKOMT

SCHADELIJKE STATUS

Door sommige aanvallen of valkuilen ontstaat een schadelijke status. Sommige hiervan zullen zich in de loop der tijd vanzelf herstellen, andere kunnen via hulpmiddelen en toverkracht ongedaan worden gemaakt.

STR-omlaag	KRACHT neemt af.
STR-omhoog	KRACHT neemt toe.
INT-omlaag	INTELLIGENTIE neemt af.
INT-omhoog	INTELLIGENTIE neemt toe.
AGL-omlaag	BEHENDIGHEID neemt af.
AGL-omhoog	BEHENDIGHEID neemt toe.
Sneller	Bewegingssnelheid neemt toe.
Stilte	Er kan geen magie worden gebruikt.
Verlamming	Wapens, aanvallen met de blote vuist en speciale technieken werken niet.
Giftig	Aantal HP neemt langzamerhand af.
Uitputting	Bewegingssnelheid neemt af, de vechttechniek en -vaardigheden laten het afweten en kleine aanvallen ondermijnen Ashley's lichaamskracht.
Vloek	STR, INT en AGL nemen allemaal af.
Opleving	Snelheid waarmee een aantal HP hersteld wordt, neemt toe.
Magische bescherming	Zorgt dat een komende betovering geen invloed heeft.
Kracht van voorwerpen neemt af	De kracht van wapens en harnas neemt af en Ashley kan geen wapens of harnasonderdelen verwisselen.
Kracht van voorwerpen neemt toe	De kracht van wapens en harnas neemt toe.
Extra lucht	Luchteigenschappen van wapens verbeteren; aarde-eigenschappen verminderen.
Extra vuur	Vuureigenschappen van wapens verbeteren; watereigenschappen nemen af.
Extra aarde	Aarde-eigenschappen van wapens verbeteren; luchteigenschappen nemen af.
Extra water	Watereigenschappen van wapens verbeteren; vuureigenschappen nemen af.
Luchtweerstand	Luchteigenschappen van harnas verbeteren; aarde-eigenschappen nemen af.
Vuurweerstand	Vuureigenschappen van harnas verbeteren; watereigenschappen nemen af.
Aardeweerstand	Aarde-eigenschappen van harnas verbeteren; luchteigenschappen nemen af.
Waterweerstand	Watereigenschappen van harnas verbeteren; vuureigenschappen nemen af.

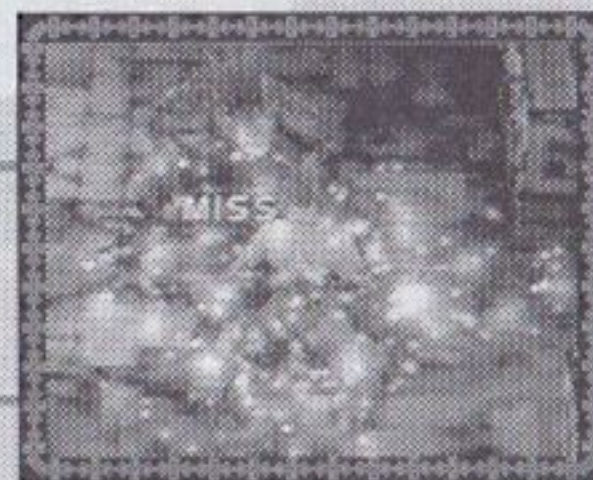


Advies van de VKP nr. 3 – Wees voorzichtig wanneer je van achter obstakels aanvalt. Obstakels kunnen een goede aanval belemmeren!

Advies van de VKP nr. 4 – Verander het perspectief

Verander het perspectief naar eerste persoon (Free-look). Hierdoor worden hoge doorgangen zichtbaar en kun je de situatie onder een klif beter overzien.

Met het Free-look-perspectief in de eerste persoon kun je ook verborgen deuren en schatkisten opsporen.

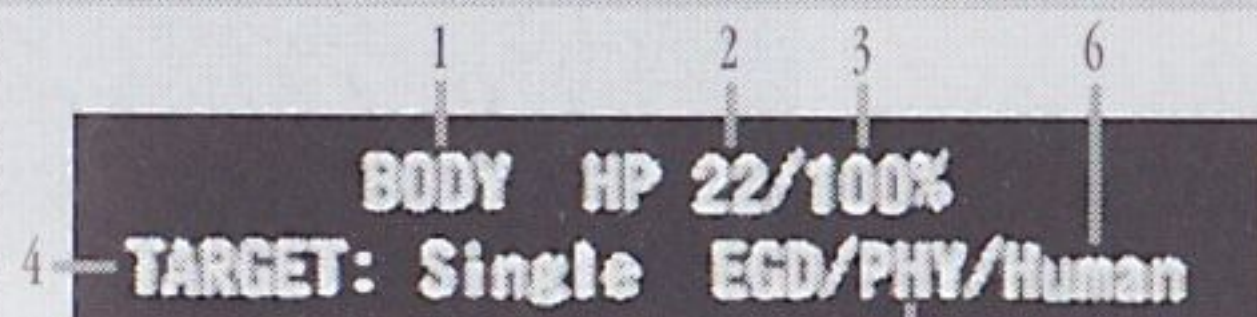


GEVECHTSUITRUSTING

VECHTMODUS

Door op de toets te drukken, trekt Ashley zijn wapen en kom je in de vechtmodus. Op dat moment kan Ashley geen kubussen optillen en verplaatsen en kan hij ook niet over muren klimmen.

INFORMATIE OP HET SCHERM



Informatie over het doelwit

1. Naam of ledemaat van vijand dat in het doelgebied valt.
2. Geraamde schade die de aanval de vijand of het ledemaat zal toebrengen. Wanneer sprake is van een schadelijke status, wordt dit ook vermeld.
3. Kans (in percentages) dat de beoogde vijand of het beoogde ledemaat wordt geraakt. Wanneer de aanval een extra effect heeft, bijvoorbeeld een schadelijke status, wordt dit ook vermeld.
4. Aard van het doelwit (ledemaat, onderdeel, kubus, monster).
5. Type aanval en affiniteit
6. Classificering van de vijand.

Aanvalsmethode

Een vijand moet zich in ieder geval gedeeltelijk binnen het bereik van het aangegeven doelgebied bevinden. Je kunt dit controleren door op de toets te drukken, waardoor het doelgebied zichtbaar wordt.

Nadat je een gebied hebt gekozen dat je aan wilt vallen, druk je op de toets om aan te vallen.

Als zich verschillende vijanden in het doelgebied bevinden, moet je beslissen welke vijand je eerst aan wilt vallen en dit vervolgens bevestigen via de toets.

VECHTTECHNIEK

Al snel nadat Ashley Leá Monde is binnengegaan, begint hij vechttechnieken te ontwikkelen. Er zijn twee soorten vechttechnieken: gecombineerde technieken en verdedigingsmechanismen.

Het gebruik van vechttechnieken

Door vechttechnieken toe te wijzen aan de , , en toetsen kun je deze speciale technieken gebruiken tijdens het gevecht.

Opdoen van vechttechnieken

Wanneer Ashley de gecombineerde technieken of verdedigingsmechanismen goed gebruikt, krijgt hij extra punten zodat hij zich nieuwe vechttechnieken eigen kan maken. Wanneer Ashley voldoende ervaringspunten heeft verzameld, kan hij een nieuwe vechttechniek leren. Om een nieuwe vechttechniek toe te voegen, kun je kiezen uit de gecombineerde vaardigheden of de verdedigingsmechanismen. Er verschijnt dan een overzicht van alle vaardigheden die Ashley nog niet bezit. Kies de techniek die het beste bij je gevechtstijl past.



DOELGEBIED

Dit laat zien hoe groot het bereik is waarbinnen iets geraakt kan worden. De omvang en de vorm van het doelgebied variëren, afhankelijk van het soort aanval.

Ledematen van de vijand (doelgebieden).

INFORMATIE OVER HET DOELWIT

Ledematen van de vijand (doelgebied) worden vaak uitgekozen om aan te vallen. Zie voor meer informatie hier links.



Wanneer een vijand begint met de aanval, wordt eerst een "aanvalssignaal" gegeven, waarna de vijand rood wordt. Hierdoor weet je dat de aanval eraan komt.



GEVECHTSYSTEEM

Gecombineerde techniek (aanval)

Door een knop in te drukken (waaraan je eerder een vechttechniek hebt toegewezen) precies op het moment dat Ashley's wapen de vijand raakt, krijgt de slag een toegevoegde waarde. Je kunt op die manier verschillende technieken combineren door op het juiste moment op de juiste knop te drukken (met een goede timing kun je verschillende aanvalsacties achter elkaar uitvoeren).

Verdedigingsmechanismen (verdediging)

Verdedigingsmechanismen beschermen Ashley tegen fysieke en magische aanvallen. Druk precies op het moment dat de vijand Ashley raakt op de gewenste knop waaraan een bepaald verdedigingsmechanisme is toegewezen. Hierdoor werkt het mechanisme extra goed. Verdedigingsmechanismen kunnen niet zoals vechttechnieken achter elkaar worden uitgevoerd.

Feedback over de timing

Na een aanval wordt gemeld hoe goed de timing van een aanval was:

TOO FAST	Te vroeg
FAST	Snel
COOL!	Perfekte timing
SLOW!	Langzaam
TOO SLOW!	Te langzaam



† Ook kunnen de woorden GOOD!, EXCELLENT!, RIGHT ON!, PERFECT!, WELL TIMED!, NICE! of GREAT! in beeld verschijnen, maar deze hebben in principe dezelfde betekenis als COOL! Aan de hand van deze meldingen kun je afleiden hoe goed de timing van de aanval is.



Timingweergave

Wanneer de optie <Timingweergave> geactiveerd is, wordt de speler met behulp van een (!) attent gemaakt wat het beste moment is om een bepaalde knop voor een vechttechniek in te drukken. Wanneer je de knop indrukt op het moment dat het uitroepteken verschijnt, zal het aantal gescoorde punten zeker toenemen!

Advies van de VKP nr. 5— Maak gebruik van het commando <Plattegrond>.

Wanneer de speler een sleutel of zegel heeft gevonden, kan hiermee soms een eerdere deur of kist worden geopend. Door de optie <Plattegrond> uit het menu Scherm te kiezen, kun je de ruimten zien waar zich een gesloten deur of kist bevindt.

GEVECHTSYSTEEM

SLAGVAARDIGHEID

Speciale technieken die voor een bepaald wapen kunnen worden aangeleerd.

Het gebruik van slagvaardigheid

Open het menu en kies de optie <Slagvaardigheid>. Je krijgt een overzicht van alle vaardigheden die beschikbaar zijn voor het wapen waarmee Ashley op dat moment is uitgerust. Kies een vaardigheid en vervolgens een vijand die je aan wilt vallen.

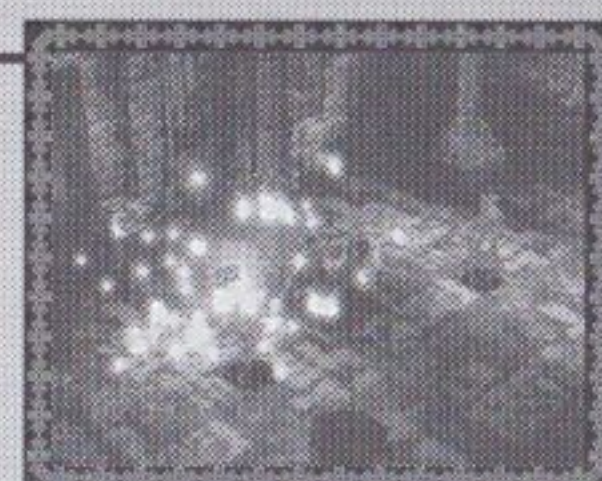
Met de optie <Overzicht vaardigheden> krijg je een lijst van alle wapens te zien. De wapens waarvoor Ashley een bepaalde slagvaardigheid heeft geleerd staan in witte letters weergegeven. Selecteer een wapen en druk op de  toets om de slagvaardigheid te zien die voor dat wapen beschikbaar is.

Door het gebruik van Slagvaardigheid neemt het aantal HP af. Pas dus op met het gebruik van slagvaardigheid, anders werkt het alleen maar nadelig.

Verwerven van slagvaardigheid

Om nieuwe slagvaardigheid aan te leren moet Ashley ervaring opdoen met zijn wapens. Deze ervaring kan hij opdoen door zijn wapens te gebruiken in de strijd tegen zijn vijanden.

Elk wapen heeft zijn eigen slagvaardigheidseigenschappen. De ervaring die Ashley met een bepaald wapen opdoet kan alleen worden omgezet in een slagvaardigheid die specifiek is voor dat wapen.



MAGIE

Om magie te kunnen gebruiken, moet je eerst de toverformules ("grimoires") vinden die op verschillende plaatsen in Leá Monde zijn verborgen. Met behulp van een toverformule kun je de geheime informatie lezen die op de bladzijden staat.

Elke magische formule kost een aantal MP. Zolang Ashley genoeg MP's heeft, kan hij alle magische formules gebruiken die hij heeft geleerd. Wanneer Ashley niet genoeg MP's heeft om een betovering te gebruiken, kan hij die formule niet gebruiken. Op pagina 23 staat een overzicht van alle magie die Ashley kan gebruiken.

Gebruik van "grimoires"

Kies uit de categorie <Overig> in het menu <Voorwerpen> een bepaalde grimoire. Kies het doelwit van de grimoire en druk op de  toets. Door de formule worden het bijbehorende aantal MP's gebruikt wanneer de magische kracht van de grimoire zijn uitwerking krijgt.



Het gebruik van magie

Door een grimoire te gebruiken, leert Ashley magie. Onder de optie <Magie> zie je de verschillende soorten magie. Kies het soort magie dat je wilt gebruiken om te zien welke betoveringen Ashley al geleerd heeft. Gebruik een betovering uit het overzicht om het gewenste doelwit te openen. Wanneer je op de  toets drukt treedt de betovering in werking. Wanneer Ashley niet voldoende MP's heeft, werkt de betovering niet.

Sommige betoveringen hebben een bepaald bereik. Hierdoor heeft de betovering invloed op alle voorwerpen in de omgeving (waaronder Ashley). Je kunt de hoogte van het bereik instellen door tijdens het selecteren van het bereik met de richtingtoetsen omhoog of omlaag te gaan.

VOORWERPEN, WAPENS EN HARNAS

VERZAMELEN VAN VOORWERPEN

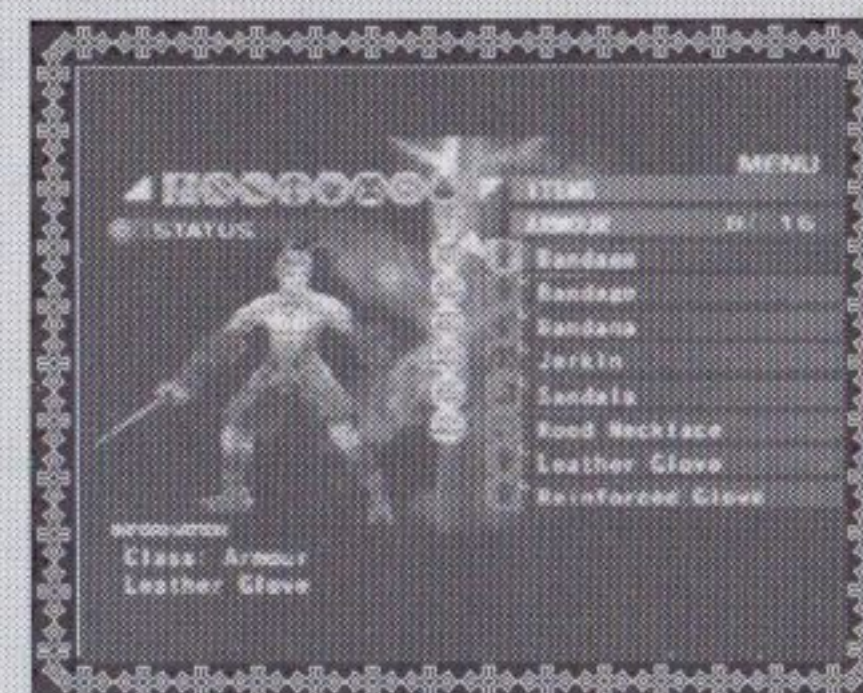
Na een aantal keren strijd gevoerd te hebben, begint Ashley voorwerpen te vinden.

Wanneer een verslagen vijand een voorwerp heeft, verschijnt er een lijst met voorwerpen. Kies het gewenste voorwerp en druk op de  toets. Wanneer je alle voorwerpen mee wilt nemen, druk je op de  toets. In Ashley's voorraad past maar een bepaald aantal voorwerpen. Wanneer Ashley geen voorwerpen meer mee kan nemen, druk je nogmaals op de  toets om de voorraadlijst in beeld te krijgen voor hetzelfde soort voorwerp dat in de lijst met voorwerpen werd geselecteerd. Kies de voorwerpen die je niet nodig hebt en verwijder deze (bij wapens kun je ze ook uit elkaar halen in plaats van te verwijderen) zodat er ruimte ontstaat voor nieuwe voorwerpen.

Druk op de  toets om dit scherm te sluiten; eventuele overgebleven voorwerpen worden verwijderd.

Enkele voorwerpen die Ashley kan tegenkomen in Leá Monde

<i>Naam</i>	<i>Effect</i>
Cure Root	Herstelt ongeveer 50 HP.
Cure Bulb	Herstelt ongeveer 100 HP.
Mana Root	Herstelt ongeveer 25 MP.
Mana Bulb	Herstelt ongeveer 50 MP.
Acolyte's Nostrum	Herstelt ongeveer 100 HP en MP.
Alchemist's Reagent	Herstelt ongeveer 25 HP en RISK-punten.
Yggdrasil's Tears	Maakt verlamming ongedaan.
Faerie Chortle	Maakt vergiftiging ongedaan.
Spirit Orison	Maakt verdoving ongedaan.
Angelic Paean	Maakt vervloeking ongedaan.
Panacea	Maakt verlamming, vergiftiging en verlamming ongedaan.
Eve of Argon	Maakt alle valkuilen zichtbaar in de ruimte waar Ashley zich op dat moment bevindt.



Advies van de VKP nr. 6— Voorwerpen met onbekend gebruik

Wanneer je een voorwerp te pakken krijgt waarvan je niet waarvoor je het moet gebruiken, kun je dit opzoeken onder de optie <Overige> in het menu <Voorwerpen>. Hier vind je de namen van de sleutels, zegels en voorwerpen. Hoewel bij de meest vreemde voorwerpen een beschrijving staat, moet je zelf ontdekken hoe ze gebruikt worden.

VERBETERINGEN AAN WAPENS EN HARNAS

Wapens en harnas worden aangepast aan de manier waarop ze worden gebruikt en hoe vaak ze worden gebruikt. Wanneer een bepaald wapen alleen wordt gebruikt om draakachtige monsters onschadelijk te maken, zal dit wapen zodanig worden aangepast dat het grote schade aan kan brengen aan deze soorten monsters. Je kunt zorgen voor speciale wapens voor een bepaald soort monster door tegen ieder monster een ander wapen te gebruiken. Wanneer de schadepunten (DP) van een voorwerp de waarde 0 bereiken, boet het aanmerkelijk in kracht in.

Om een beeld te krijgen van de status van wapens en harnas, kies je in het menu <Voorwerpen> het betreffende wapen of harnasonderdeel en druk je op de  toets. Dan verschijnt een statusoverzicht. Wanneer de opties <Wapenstatus> en <Harnasstatus> geactiveerd zijn, is tijdens de gevechten al de status zichtbaar.



VOORWERPEN, WAPENS EN HARNAS

Demonteren van wapens en schilden

Je kunt wapens en schilden uit elkaar halen in verschillende onderdelen. Hiertoe ga je naar het <Voorwerpen>-menu en kiest de optie <Demonteren>. Je kunt nieuwe wapens en schilden maken door de verschillende onderdelen te combineren of ze aan andere wapenuitrustingsdelen vast te maken. De wapens en schilden kunnen alleen in de werkplaatsen in elkaar worden gezet.

Kies eerst een wapen of schild dat je wilt demonteren. In beeld verschijnt de naam en het materiaal waarvan het onderdeel is gemaakt; druk op de  toets om door te gaan.

Wanneer de bevestigingsmelding verschijnt, kun je de definitieve demontage uitvoeren door <Ja> te kiezen.



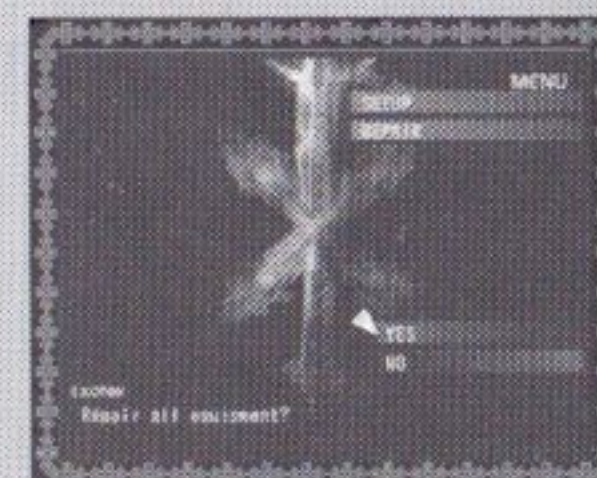
WERKPLAATSEN

Door heel Leá Monde liggen kleine fabriekjes, werkplaatsen genoemd. In deze werkplaatsen kan Ashley zijn wapens repareren en in elkaar zetten. Bij een aantal workshops is het aantal materialen dat gebruikt kan worden beperkt, dus houd daar rekening mee. Via de optie <Instellingen> in het menu <Voorwerpen> krijg je de verschillende opties van de werkplaats in beeld.

Repareren

Kies de optie <Repareren> om het aantal DP van wapens, schilden en harnas in de maximale waarde te herstellen. Er kunnen echter alleen maar reparaties worden uitgevoerd van voorwerpen die gemaakt zijn van een materiaal dat die workshop aankan.

Kies uit het menu <Instellingen> de optie <Repareren> en kies vervolgens <Ja> om het aantal DP te herstellen voor alle wapens en harnasonderdelen waarbij dit mogelijk is.



Wapens monteren

Kies de optie <Wapens monteren> uit het menu <Instellingen>. Kies vervolgens een kling of gevest, waarna een overzicht verschijnt van alle klingen en gevesten in voorraad. Wanneer een edelsteen aan het voorwerp kan worden toegevoegd, verschijnt een opening waarin de edelsteen kan worden aangebracht. Wanneer de montage voltooid is, druk je op de  toets om de montage af te ronden of druk je op de  toets om het proces te annuleren. Het proces is voltooid wanneer het wapen in elkaar is gezet en een naam voor het wapen is ingevoerd.



1. Kies een kling en gevest



2. Nadat de kling en grip zijn geselecteerd, besluit je of een edelsteen moet worden aangebracht; voltooi de montage.



3. Voer een naam in voor het nieuwe wapen: je bent nu klaar voor de strijd!

Combineren

Met de verschillende klingen, schilden en harnasonderdelen kunnen nieuwe voorwerpen gecreëerd worden.

Kies de optie <Combineren> uit het menu <Instellingen> om alle categorieën in beeld te krijgen. Kies vervolgens de categorie waarbinnen je verschillende elementen wilt combineren. Kies dan twee materialen die je wilt combineren en het resultaat van deze combinatie wordt op het scherm weergegeven. Kies <Ja> om de combinatie van deze voorwerpen te activeren. Wil je deze combinatie niet invoeren, dan kies je <Nee>; om het combineren te beëindigen kies je de optie <Annuleer combineren>.

Je kunt harnasonderdelen voor verschillende lichaamsdelen combineren maar het resultaat kan voor een ander lichaamsdeel zijn. Je kunt wapen- en harnasonderdelen waarmee Ashley op dat moment is uitgerust met elkaar combineren, maar wanneer je dat doet worden ze gedemonteerd of verdwijnen ze uit de uitrusting.



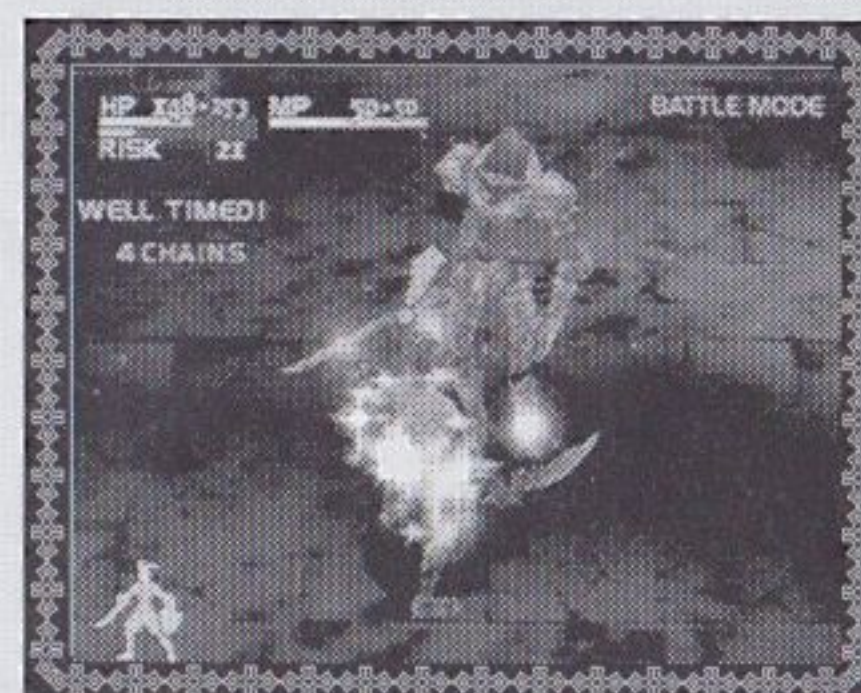
VECHTECHNIEKEN

SLAGVAARDIGHEID

Type	Naam	Effect
Dolk	Whistle Sting	Hiermee wordt de kracht geconcentreerd aan de bovenkant van het lemmet, waardoor ernstige schade wordt toegebracht wanneer de vijand wordt geraakt.
Zwaard	Rending Gale	Hiermee wordt een geluidsgolf uitgezonden die de vijand aan stukjes hakt.
Groot zwaard	Sunder	Door een energiestoot wordt het leven uit het lichaam van de vijand geperst.
Bijl & knuppel	Mistral Edge	Een horizontale dolk van licht treft de vijand.
Grote bijl	Bear Claw	Een verblindend licht komt uit de neerkomende bijl tevoorschijn.
Knuppel	Sirocco	Zendt een steekvlam omhoog wanneer de vijand geraakt wordt.
Zware knuppel	Bonecrusher	Zorgt voor zware schokgolven waarmee botten verbrijzeld kunnen worden.
Speer	Ruination	Geeft een ware "fighting spirit" aan de speerkop en zorgt voor dodelijke precisie.
Pijl en boog	Brimstone Hail	Een vernietigend vuur doorboort de vijand
Blote handen	Lotus Palm	De vuist wordt omgeven met een vernietigende kracht, waardoor de vijand afgeranseld wordt.

GECOMBINEERDE TECHNIEKEN

Naam	Effect
Heavy Shot	Brengt de vijand extra schade toe.
Gain Life	Hierdoor neemt het aantal HP toe met het percentage van de veroorzaakte schade.
Mind Assault	Hierdoor neemt het aantal MP van de vijand af met het percentage van de veroorzaakte schade.
Gain Magic	Hierdoor neemt je aantal MP af met het percentage van de veroorzaakte schade.
Temper	Hierdoor neemt het aantal DP van je wapen af met het percentage van de veroorzaakte schade.
Paralyse Pulse	Voegt verlamningsmagie toe aan de aanval.
Numbing Claw	Voegt verdovingsmagie toe aan de aanval
Dulling Impact	Voegt vertragsingsmagie toe aan de aanval.
Snake Venom	Voegt vergiftiging toe aan de aanval.

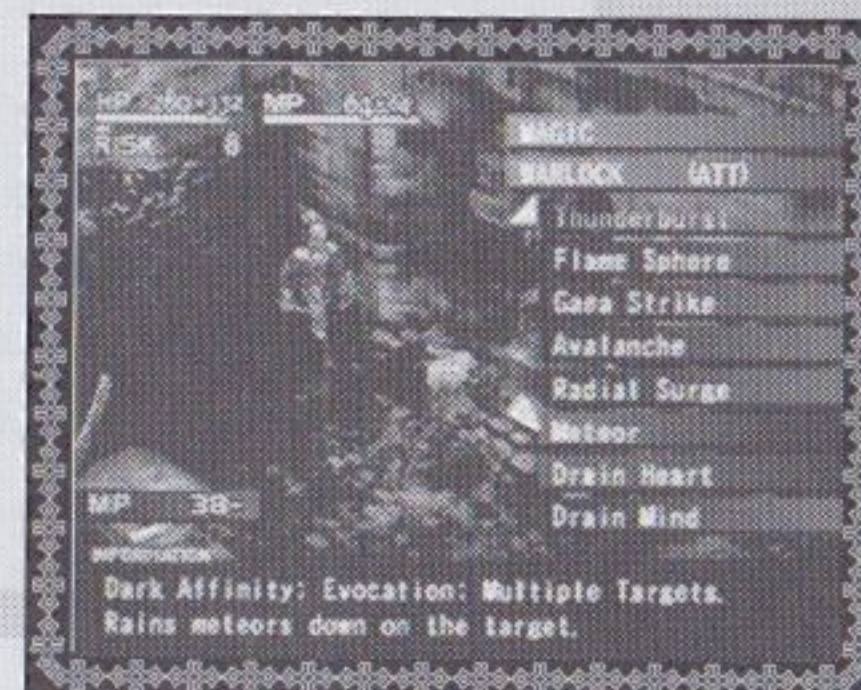


VERDEDIGINGSMECHANISMEN

Naam	Effect
Ward	Biedt verweer tegen verlamming
Siphon Soul	Percentage MP-punten dat door de vijand wordt gebruikt tijdens de aanval wordt aan je eigen MP toegevoegd. Werkt bij magische aanvallen.
Reflect Magic	Kaatst een deel van de schade terug naar de vijand. Vermindert echter niet de schade die je zelf oploopt. Werkt bij magische aanvallen.
Reflect Damage	Kaatst een deel van de schade terug naar de vijand. Vermindert echter niet de schade die je zelf oploopt. Werkt bij niet-magische aanvallen.
Impact Guard	Vermindert een gedeelte van de schade die Ashley oploopt als gevolg van fysieke aanvallen.
Windbreak	Vermindert een gedeelte van de schade die Ashley oploopt als gevolg van windstoten.
Fireproof	Vermindert een gedeelte van de schade als gevolg van vuur.
Terra Ward	Vermindert een gedeelte van de schade als gevolg van aarde.
Aqua Ward	Vermindert een gedeelte van de schade als gevolg van water.
Shadow Guard	Vermindert een gedeelte van schade als gevolg van licht.
Demonscale	Vermindert een gedeelte van de schade als gevolg van duisternis.

LIJST VAN MAGIE

Type	Naam	Effect
Warlock (Aanval)	Solid Shock	Fysieke aanval. Krachtige schokgolven overvallen de vijand.
	Lightning Bolt	Aanval via de lucht. Door bliksemschichten krijgt de vijand een lelijke schok.
	Fireball	Aanval met vuur. Rondraaiende bollen vuur vallen het doelwit aan.
	Vulcan Lance	Aanval vanuit de aarde. Messcherpe vulkanische puindeeltjes regenen neer op het doelwit.
	Aqua Blast	Aanval met water. De ijzige koude overvalt de vijand razendsnel.
	Spirit Surge	Aanval met licht. Lichtflitsen overvallen de vijand.
	Dark Chant	Aanval door duisternis. De vijand wordt gekweld door een pijnaanval.
Shaman (Recovery)	Heal	Herstelt HP van het doelwit. Heeft een schadelijke effect op niet-doden.
	Restoration	Maakt verlamming bij het doelwit ongedaan, dankzij de bescherming van Verme, de god van de oorlog.
	Antidote	Maakt vergiftiging bij het doelwit ongedaan, dankzij bescherming van Ominus, de zeegod.
	Blessing	Maakt vervloeking van het doelwit ongedaan, dankzij Amor, de god van de liefde.
Sorcerer (Hulpmiddel)	Herakles	Tijdelijke afname van de kracht van het doelwit
	Enlighten	Tijdelijke afname van de intelligentie van het doelwit.
	Invigorate	Tijdelijke afname van de behendigheid van het doelwit.
	Prostasia	Zorgt voor een tijdelijke toename van het effect van de wapens en harnasuitrusting van het doelwit. De toename is evenredig met het vaardigheidsniveau van het doelwit.
	Silence	Het doelwit is tijdelijk niet in staat magie te gebruiken.
	Fixate	Alle stenen worden tijdelijk bevroren op de plaats waar ze zich op dat moment bevinden.
	Unlock	Hiermee kunnen kasten en deuren geopend worden. Deze optie werkt niet om sloten open te krijgen die vergrendeld zijn door puzzels of obstakels.
	Eureka	Maakt valkuilen tijdelijk zichtbaar. Heeft maar een beperkte reikwijdte.
	Analysis	Geeft een analyse van de verschillende waarden van het doelwit, zoals HP en MP. Vijanden met een lage HP kunnen gemakkelijker worden geanalyseerd.
Enchanter (Affiniteit)	Luft Fusion	Zorgt voor tijdelijke toename van de luchtaffiniteit van een wapen.
	Spark Fusion	Zorgt voor tijdelijk toename van de vuuraffiniteit van een wapen.
	Soil Fusion	Zorgt voor tijdelijke toename van de aarde-affiniteit van een wapen.
	Frost Fusion	Zorgt voor tijdelijke toename van de wateraffiniteit van een wapen.
Speciaal	Teleport	Constant heen en weer bewegen tussen Circles of Magic
	(Bewaar punten)	Geeft een lijst met Circles waarbij teleportatie mogelijk is. Kies een bestemming en Ashley wordt er onmiddellijk heen gebracht.



CREDITS

SQUARE CO., LTD.

Uitvoerend producent

Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi,
Hisashi Suzuki

Productie en regie

Yasumi Matsuno

Vormgeving & karakterontwerp

Hiroshi Minagawa

Karakterontwerp & achtergrond

Akihiko Yoshida

Achtergrond

Akiyoshi Masuda

Achtergrondontwerp

Yukiko Inoue, Yoshinari Hirata, Akiko Honne,
Takafumi Hori, Tsutomu Mouri, Hiroyuki Sano,
Rena Sasaki, Takahiro Yamashita

Ontwerp visuele effecten

Jiro Mifune

Uitvoering visuele aspecten

Noriko Ikeda

Uitvoering karakters

Tomomi Fujino, Eiichiro Nakatsu, Tsuyoshi Namiki
Yasuhide Hino, Tadashi Soeda, Kazuhiko Takahashi,
Tsunataro Yoshida

Uitvoering karakterbewegingen

Hoofdprogrammeur

Taku Murata

Programmeurs

Yoshiki Kashitani, Satoshi Ogata, Yoshinori Tsuchida,
Tadashi Tsushima, Kunio Yamaguchi,
Mitsuo Yoshioka

Planners

Jun Akiyama, Kazutoyo Maehiro, Takayuki Suguro,
Hidehito Tanba, Tai Yasue

Geluid

SQUARE SOUNDS CO., LTD.

Muziek en originele soundtrack

Hitoshi Sakimoto

Geluidsprogrammeur

Minoru Akao

Sound editor & engineer

Tomohiro Yajima

Assistent sound editor

Jun Nakamura

Localisatie-afdeling

Algemeen directeur

Koji Yamashita

Plaatsvervangend directeur

Akira Kashiwagi

Regisseur

Aiko Ito

Assistent

Yoshiki Yamamoto

Vertalers (Engels)

Alexander O. Smith, Amanda Jun Katsurada

Vertalers (Frans)

Jacques Martine

Vertalers (Duits)

Marcus Wehner

CG Movie

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.

Kwaliteitscontrole

SQUARTZ CO., LTD.

SQUARESOFT INC.

Localisatiemedewerkers

Redactie

Richard Amtower, Brian Bell

Co-producent

Aki Kozu

Localisatiemanager

Yutaka Sano

Medewerkers kwaliteitscontrole

Manager kwaliteitscontrole

Jonathan Williams

Lead-analist

Matthew B. Rhoades

SQUARE EUROPE LTD.

Directeur

Yuji Shibata

Hoofd productmanagement

Ed Valiente

Assistant-manager Marketing / PR

Stephanie Journau

Productie-coördinator

Lara Sweeney

QA-supervisor

Marc Smikle

Localisatiecoördinator

Alison Lau

Techniek

Alex Moresby

Franse handleiding

Katrin Darolle, Jean-Sebastien Ferey

Spaanse handleiding

Monica Costoya, Jan Marc Rameken

Italiaanse handleiding

Achilles Hilmi, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo

Duitse handleiding

Thorsten Schaefer, Claire Thill

Nederlandse handleiding

ACB Vertaalbureau

Team kwaliteitszorg

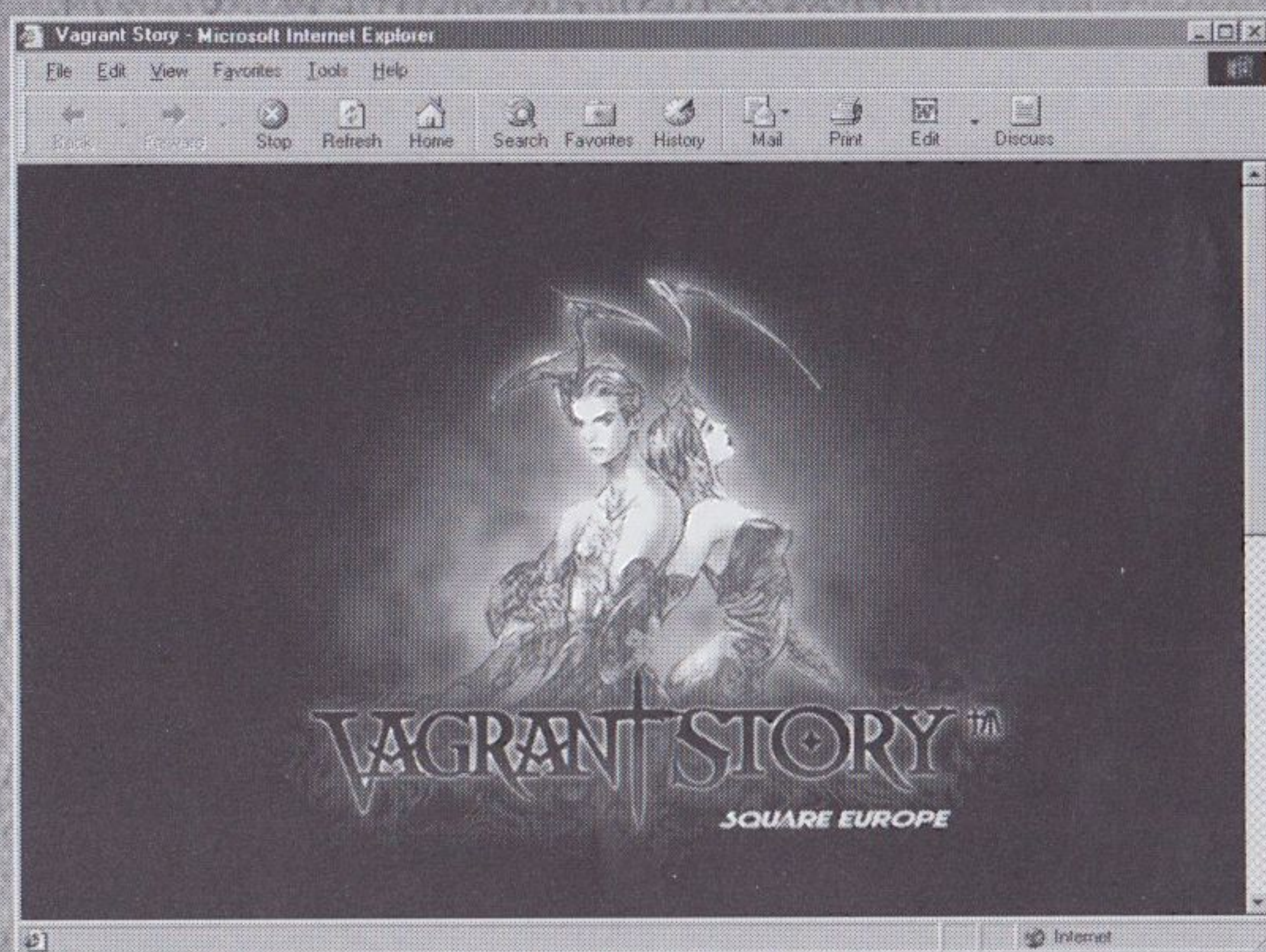
Luis López, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb,
Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni,
Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus,
Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe,
Gianfranco Marino, Marco Franceschini, Sharon Hassan,
Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin,
Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Bertheleme,
Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen,
Geneviève Marier, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance,
Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez,
Maria Rodriguez

Met speciale dank aan: Tom, Bee, Junko, Niko, Paul, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau

AANTEKENINGEN

VAGRANT STORY™

*The adventure continues at
www.vagrantstory-europe.com*



SQUARE EUROPE
www.square-europe.com



Developed by
TheWebShed
www.webshed.co.uk

Customer Service Numbers

Games Hotlines

• Australia	1902 262 662*	1 902 262 662*	*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• Österreich	0450 199 000 500*	0900 970 111*	*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)
• Belgique/België/Belgien	011/ 301 306	0900 000 00*	*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• Danmark	(+45) 33 26 68 20	+45 33 26 68 20	Åben Man-Tors 16.00-19.00
• Suomi	(0600) 411 911	(0600) 411 911	4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02*	*(2,23 F la minute)
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578*	*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen).
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00*	* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I only)*	*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT))
• Italia	147 828384*	166 814 814*	*(al costa di una chiamata urbana) *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• Nederland	0495 574 817	09 09 9 000 000*	*(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669*	*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	820 85 050	Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450	
• España	902 102 102	906 333 888*	*(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
• Sverige	08-587 610 00	0719-310 311*	Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet	*(Fr. 1. -/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.
• UK	08705 99 88 77	09064 765 765 (incl.NI)	Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

Immerse your senses

5 different experiences waiting to be discovered

www.square-europe.com

SaGa Frontier 2
S a G a F R O N T I E R 2

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™

FINAL FANTASY VII®



front mission 3

SLES-02754

“” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200459